

февраль 2005 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com

Lineage II проповедуют одну простую истину: мы качаемся, чтобы убивать монстров, и мы убиваем монстров, чтобы качаться.

LINEAGE II
THE CHAOTIC CHRONICLE

DOOM 3
EXPANSION PACK
RESURRECTION OF EVIL

...уже ясно, что дополнение DOOM 3: Resurrection of Evil имеет все шансы переплюнуть оригинал. Это будет совершенно другая игра. В той же Вселенной. С той же революционной графикой. Но — другая... Впрочем, читайте сами.

grand theft auto San Andreas

...а ваще тут, в натуре, самые реальные девчонки, самый реальный гангста рэп, самые крутые тачки и офигенные тату, так что если кто еще не в теме, бегом в магазин, а то мы с братвой шутить не любим!

FLATOUT

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

РЕЛИЗЫ

Зима подходит к концу, что радует. Остался один небольшой марш-бросок длиной в месяц — и наступит долгожданная весна. Чем же заняться длинными вечерами, когда за окном кружат метели и стоит ну очень минусовая температура? Ну конечно же, любимыми играми!

Первый месяц нового года оказался достаточно богат как на новые интересные проекты, так и на еще непрощупанные до конца старые игры.

Стратегоманы смакуют **Hearts of Iron 2, Armies of Exigo, Lord of the Rings: Battle for Middle-earth** (впечатления Dwarf'а ищите на стр. 11) и **Blitzkrieg: Rolling Thunder** (обзор Morgul'а — на стр. 11-12), ролевикам наконец-то перепал "неофициальный" перевод с немецкого **The Fall: Last Days of GAIA**, а не обделенные хорошим Интернетом люди играют в **Lineage II** на белорусском сервере (а особые счастливчики — на официальных серверах в WoW).

Фанаты экшенов, по каким-то причинам пропустившие адд-он к Painkiller'у, срочно открывают стр. 16 и изучают обзор **Painkiller: Battle out of Hell**, те, кто питает симпатию к не особо "заумным" шутерам, могут ознакомиться с проектом **The Punisher,** или **Чистильщик** (Lockust делится впечатлениями на 17 полосе).

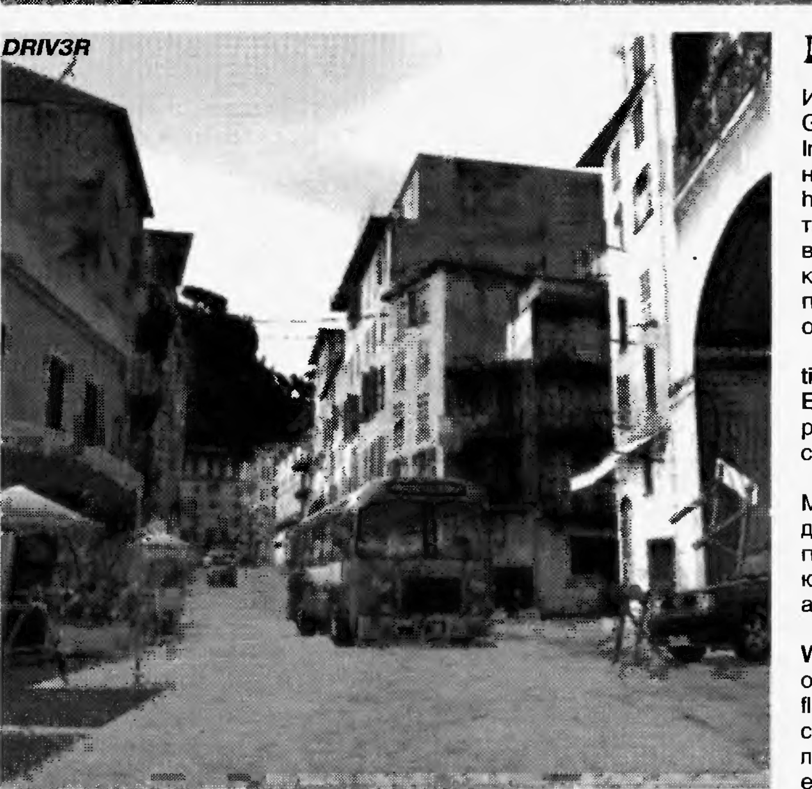
Любители экономических симуляторов могут заинтересоваться якобы "более продвинутыми" **The Singles** или **The Sims** с легким налетом эротики — **Playboy: The Mansion**, а ценители спортивных менеджеров — **Football Manager 2005** (обзор на стр. 15).

Чего ждать на прилавках в ближайшее время? К тому времени, как вы будете читать эти строки, должен появиться **Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords**, многообещающее продолжение блистательной RPG 2003 года.

Кстати, еще одна симпатичная игра в известной вселенной, **Star Wars: Republic Commando**, должна появиться к 1 марта.

Скоро выйдет и европейская версия масштабнейшего **World of Warcraft, Worms 4, Stolen**, а также другие крайне любопытные проекты.


World of Warcraft


DRIV3R

ИНТЕРНЕТ

Игродельческая контора Blue52 Games совместно с издателем Hip Interactive запустили сайт стелс-экшена **Stolen** (или "женского Thief";)) — http://www.stolen-game.com/. Симпатичная воровка Аня Романова готовится к встрече с нами в марте, а до конца первой половины года должна подоспеть и локализованная версия от "Акеллы".

А вот локализация RPG **Kult: Heretic Kingdoms ("Культ: Королевства Ереси")** обзавелась, не без помощи родителей 1С и Логрус, собственным сайтом: http://games.logrus.ru/kult/.

Еще одна российская компания, МиСТ ленд — ЮГ, открыла сайт недавно вышедшей тактической стратегии **АЛЬФА: Антитеррор**. Интересующихся направляем на http://www.alfaantiterror.com/news.php?id=imp.

Выходящий в скором времени **Star Wars: Republic Commando** наконец обзавелся полноценным красивущим flash-сайтом: http://www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/. Если не терпится узнать об игре все до ее скорого выхода — вам сюда.

ДАЙДЖЕСТ

● Судя по слухам, следующая игра из серии Need for Speed отойдет от ставшей уже привычной концепции "городских гонок". В **Need for Speed: Most Wanted** нам, как и в старые добрые времена NFS Hot Pursuit, представится возможность померяться скоростями и водительским мастерством с виртуальными стражами порядка. Кроме этого сулят четыре огромных игровых района, больщущий парк машин (около сотни), меняющиеся погодные условия и динамичное окружение. Предполагается, что релизом ЕА осчастливит гонщиков на всех платформах в конце 2005 года.

● В этом году **КРИ** исполняется 3 года! Очередная, третья по счету, Конференция Разработчиков компьютерных Игр, организованная коллегами с сайта Daily Telefrag (www.dtf.ru), пройдет с 1-го по 3 апреля в московском отеле "Космос". В прошлом году КРИ, единственное подобное мероприятие на постсоветском пространстве, собрала более 1300 посетителей и даже пригласила маститых зарубежных гостей — Тома Холла и Джона Ромеро. В этом году КРИ обещает быть еще масштабнее: трехдневная конференция предложит посетителям более сотни семинаров и лекций, огромное количество перспективных разработок на "Ярмарке проектов" и множество других приятных сюрпризов, включая именитых гостей. Конференция пройдет под патронажем Intel, ATi, 1С, "Нивал", "Акелла" и KDV Games.

● **ЕА**, несмотря на противодействие со стороны акционеров, приобрела 59,8% акций компании Digital Illusions CE (разработчиков серии Battlefield) и при желании может довести эту цифру до 67,3%. Кроме того, ЕА недавно купила 20% акций конкурирующей Ubisoft, наделав тем самым в индустрии немало шороху. Тем не менее, судя по заявлениям представителей американского медиагиганта, полная скупка Ubisoft и других конкурирующих компаний пока не входит в его планы.

● Cenega Publishing сообщает о задержке выхода своей "зверской" тактической стратегии **Creature Conflict: The Clan Wars**. Теперь идейных последователей незабвенных "червяков" стоит ждать в апреле. ЕА, что ей не свойственно, отложила (видимо, из-за перипетий с покупкой DICE) выход **BattleField 2** на второй квартал сего года (вместо марта), а **Silent Hunter 3** от Ubisoft — с февраля на март.

● NPD Group и ESA (Entertainment Software Association — Ассоциация производителей развлекательного ПО) опубликовали отчет о продажах игр в Америке в прошедшем году. Согласно ему, общий оборот индустрии в прошлом году составил $7,3 млрд, из них 71% ($5,2 млрд, 160.700 тыс. экз.) приходятся на приставочный рынок, 14% ($1 млрд, 42,3 млн экз.) — на PC, а остальные 15% ($1,1 млрд) — на игры для мобильных устройств. Однако среди всего этого безобразия лишь 12 игровых продуктов в 2004-м разошлись миллионными тиражами. Лучше всего в минувшем году продавались **GTA: San Andreas** (на PS2) и **Halo 2** (на Xbox).

● Масштабнейшая MMORPG **World of Warcraft** поставила рекорд по количеству пользователей, одновременно находящихся в онлайне: их зафиксировано более 200 тыс. человек. Продажи тоже идут гладко: готовится дополнительный тираж и вводятся в строй новые игровые серверы. Кстати, совсем скоро жители СНГ смогут приобрести свой билет в "Мир Warcraft". В середине февраля, одновременно с европейским релизом, игру издаст в России и странах СНГ компания SoftClub.

● SoftClub также сообщила о том, что работает над локализацией **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** и **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay — The Developer's Cut**. О сроках выхода будет сообщено дополнительно. Ну а 1С совместно с "Логрусом" собираются издать на территории СНГ локализованные версии **The Bard's Tale** и **Silent Hunter 3**. Там же Game Factory Interactive и "Руссобит-М" издадут локализацию экшена **The Punisher** ("Каратель"). Локализация **The Fall: Last Days of Gaia** от "Руссобит-М" также появится, по предварительным данным, в марте.

● Ходят слухи, что Troika Games (автор **Arcanum, Vampire: The Masquerade — Bloodlines**) находится на грани закрытия. Глава студии Леонард Боярский обещал сделать официальное заявление о будущем компании в этом месяце. Жаль, если еще один неплохой разработчик уйдет в небытие.

● За два месяца розничных продаж, сообщает Vivendi Universal Games, вторая часть приключений Гордона Фримена разошлась более чем полуторамиллионным тиражом (1,7 млн копий). **Half-Life 2** уже которую неделю, согласно данным NPD FunWorld, лидирует по продажам в Северной Америке.

● Издательская компания Take-Two Interactive анонсировала новый лэйбл 2K Games, под которым будут выходить на свет игры студий Visual Concepts, Kush Games, Frog City Software, Indie Built, Venom Games и PopTop Software. Кстати, одним из первых проектов, выпущенным под новым лэйблом, станет выходящая в конце года **Civilization IV** от мейеровской Firaxis Games.

● Для поддержки **Ubisoft** в ее неравной схватке с североамериканскими гигантами (ЕА, например), правительство Канады выделило компании грант на $4 млн, который пойдет на обустройство монреальской студии, "ответственной" за выход Splinter Cell и Prince of Persia.

● Крупнейший мировой издатель Electronic Arts и компания Vivendi Universal Games объявили о поддержке стандарта оптических носителей нового поколения **Blu-ray Disc**. В пику конкурирующему стандарту HD-DVD от TOSHIBA/NEC, Blu-ray альянс (Sony, Hitachi, LG, Samsung, Pioneer, TDK, Mitsubishi...) обзаводится признанием и поддержкой все большего количества компаний. Не так давно о поддержке Blu-ray заявили The Walt Disney Company и Buena-Vista Home Entertainment. Кстати, уже практически очевидно, что именно BD (Blu-ray Disc) будут применяться в Sony Playstation 3. В отличие от HD-DVD, BD более объемны (один слой — 23 Гб против 15 Гб у HD-DVD), зато оказываются сложнее в производстве и требуют дополнительного картриджа для защиты информационного слоя. Впрочем, настоящие страсти в битве HD-DVD и BD начнутся ближе к концу года и началу следующего, когда поступят в широкую продажу устройства для чтения/записи дисков обоих типов.

● Экшен-RPG **The Bard's Tale** от inXile Entertainment, студии Брайана Фарго, будет издана в Европе Ubisoft'ом. Одновременный релиз на всех платформах (PS2, PC, Xbox) запланирован на март 2005 года.

● Небольшие читерские программы для **The Sims 2**, позволяющие добиваться определенных нелегальных выгод в игре, оказывается, "заражают" объекты и скрипты, которыми пользователи могут спокойно обмениваться через сайт ЕА. И совершенно "законопослушные" игроки, скачав такой "зараженный" объект, могут столкнуться с неприятными и нежданными читерскими эффектами, что сильно раздражает. При желании, похоже, можно будет модифицировать объекты для еще более жестоких издевательств над чужими Sims-играми. Пока ЕА отмалчивается (очевидно, готовит патч), пользователи самостоятельно сделали несколько программ, позволяющих обнаружить и нейтрализовать непотребные прилипчивые "читы".

● Не дожив года до своего двадцатилетия, обанкротившаяся в прошлом году французская издательская компания **Titus Interactive SA**, владелец большей части акций полумертвой Interplay, окончательно закрылась.

АНОНСЫ

LucasArts объявила очередную глобальную стратегию во вселенной Star Wars. Действие **Star Wars: An Empire at War** начинается за два года до похождений Люка Скайуокера, в промежутке между еще не вышедшей третьей и классической четвертой частями легендарной эпической киносаги. В игре нам дадут порулить "ходячими танками" AT-AT, Y-wing'ами и прочей не менее известной техникой, а в перерывах между планетарными боями — устроить масштабные разборки в космосе. Разработкой игры занимается молодая компания Petroglyph, основанная, судя по послужному списку, выходцами из Virgin/Westwood — уж кто-кто, а эти ребята стратегии делать умеют. Ну а как они распорядятся раскрученной лицензией, мы сможем увидеть (если LucasArts с Petroglyph не подведут) этой осенью. Альфа-версию разработчики надеются продемонстрировать на нынешней E3.


Age of Empires 3

"Давненько на PC не выходило хорошего бокса!" — совершенно справедливо решили малознакомые компании RoundHouse Entertainment и Iridon Interactive. В марте дела должны поправиться с выходом их проекта **Heavyweight Thunder** — полновесного боксерского симулятора. Там в роли начинающего спортсмена вам предстоит пробиться через тернии к звездам, победив десятку величайших боксеров современности, заработав тучу виртуальных денег и, разумеется, потратив их по своему усмотрению. Эээх, повеселимся!

Работы над пятой частью классического адвенчюрного сериала Myst в разгаре. Cyan Worlds сообщает, что **Myst V: The End of Ages** действительно, как следует из названия, станет развязкой всех сюжетных линий Myst и закроет книгу веков Myst'a. Myst под номером "5" должен выйти осенью этого года.

К-Д ЛАБ и 1С в совместном пресс-релизе анонсировали продолжение "Периметра" — игру **"Периметр: Завет Императора"**. Как обычно, ценителей ждет лихо закрученный сюжет на протяжении более чем 20 миссий увлекательной кампании, новые строения, обновленная графика, юниты; кроме того, дополнение обзаведется новыми мультиплеер-мирами и "симфоническим" саундтреком. Открыть новые страницы истории Исхода все желающие смогут в первой половине 2005-го. То есть уже довольно скоро.

Heavyweight Thunder

Codemasters и Team 17 Software представили миру проект **Worms 4: Mayhem**, который увидит свет этой весной на PC, PlayStation 2 и Xbox. К сожалению, как и в случае с, хм, спорными Worms: Forts, изменения не качественные, а количественные. Куча новых видов оружия, 25 новых сингл-миссий и 20 мультиплеерных карт, а также 5 тематических зон ведения битвы (Юрская, Камелот, Арабская, Строительная и Дикий Запад). Выход игры намечен на второй квартал 2005 года — тогда-то и проверим, смогут ли ребята из Team 17 перевести количество в качество...

Малоизвестная компания U-235 Studios анонсировала шутер **Retribution** сразу для PC и Xbox2. Карибские острова, пиратская и "наемничья" романтика... Широкие геймплей-возможности (заказные убийства, захват заложников и последующий их выкуп) позволят вашему герою обрести необходимый опыт и подобраться к убийцам отца, чтобы отомстить. 12 огромных локаций с уникальным дизайном, смена дня и ночи, погодные эффекты, реалистичные поверхности... В общем, скриншоты даже сейчас, на ранней стадии разработки, выглядят ужасно эффектно: http://www.deadlyretribution.com/index-3.html. А коли авторы, как обещают в пресс-релизе, обеспечат непревзойденную интерактивность, удачный сюжет и увлекательный геймплей, то уже сейчас можно начинать делать ставки на лучший шутер... 2007 года. Впрочем, поживем-увидим — пусть для начала издатель отыщется.

Viacom Productions доложила о прогрессе по части разработки MMORPG во вселенной Star Trek. Работы над **Star Trek MMORPG** идут, в следующем году (когда этой популярной на Западе вселенной исполнится 40 лет) планируется начать глобальный бета-тест, а в 2007-м — выйти на мировую арену.

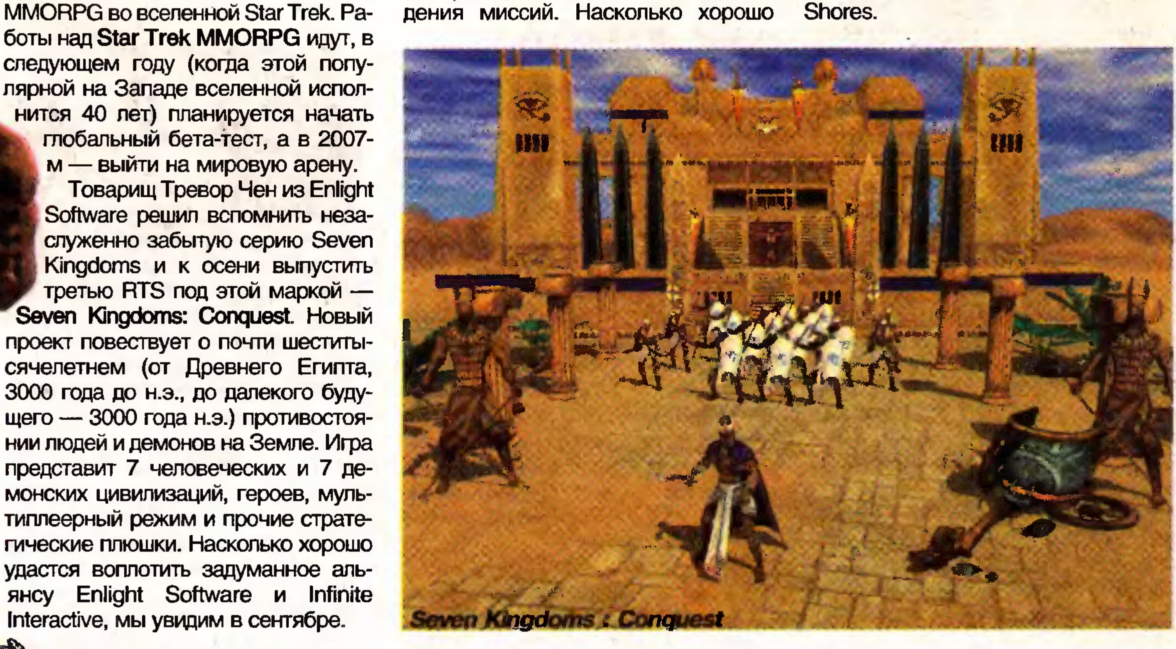
Товарищ Тревор Чен из Enlight Software решил вспомнить незаслуженно забытую серию Seven Kingdoms и к осени выпустить третью RTS под этой маркой — **Seven Kingdoms: Conquest**. Новый проект повествует о почти шеститысячелетнем (от Древнего Египта, 3000 года до н.э., до далекого будущего — 3000 года н.э.) противостоянии людей и демонов на Земле. Игра представит 7 человеческих и 7 демонских цивилизаций, героев, мультиплеерный режим и прочие стратегические плюшки. Насколько хорошо удастся воплотить задуманное альянсу Enlight Software и Infinite Interactive, мы увидим в сентябре.

Амбициозный консольный (PS2, Xbox) проект **DRIV3R**, по сообщениям Atari, выйдет на PC. Любители погонь "по-голливудски" с трепетом ожидают марта и копят деньги на GeForce 6-й серии: Atari обещала провести совместно с nVidia оптимизацию игры под карты на этом чипе (и под компьютерные графические акселераторы вообще), заодно осчастливив PC'шников дополнительной миссией "The Hit" и небольшим документальным фильмом о создании игры — похоже, это уже своеобразная мода для консольных портов.

Шутер Chronos от Saber Interactive (авторы Will Rock) и Atari теперь называется **TimeShift**. Игра будет завязана на манипуляциях со временем (замедление, остановка, "перемотка") и обещает представить игроку широкий выбор способов прохождения миссий. Насколько хорошо столь неординарная идея будет исполнена разработчиками из Saber Interactive, владельцы Xbox и PC узнают осенью 2005 года.

Age of Empires 3, третья часть популярной "исторической стратегии", была официально объявлена бессменным разработчиком, Ensemble Studios. Проект, выход которого намечен на вторую половину 2005-го, обещает потрясающую визуальную детализацию (чем в последнее время не хвастаются только ленивые, однако скриншоты явственно подтверждают слова разработчиков), огромный мир, включающий новые технологии, цивилизации, концепцию "родных городов" и масштабную кампанию, которая растянется на "три поколения" (века?). Кстати, действие Age of Empires 3, судя по информации сухого пресс-релиза, развернется в Новом свете в эпоху Великих географических открытий, причем Havok 2 позволит обеспечить это безобразие реалистичной физикой.

EA Interactive сообщает о том, что работа над "игровизацией" одного из столпов классики кинематографа, "Крестного отца" по книге Марио Пьюзо, движется споро и что PC/PS2/Xbox/PSP релиз намечен на осень 2005 года. Что же ждет нас в игре? Геймплей будет не линеен, в стиле GTA/Mafia и соответствующем мафиозном антураже. Спектр миссий **The Godfather** будет чрезвычайно широк: от банальных перестрелок до тонких дипломатических комбинаций. И что самое главное, действия игрока будут серьезно влиять на развитие сюжета. EA преувеличивать не любит, поэтому оснований не доверять обещаниям нет. Кстати, разработкой амбициозного тайтла занимается центральная, "внутренняя" студия компании в Redwood Shores.


Seven Kingdoms : Conquest

ПРИСТАВКИ

- Компания BioWare (ответственная за линейку очень качественных компьютерных ролевых игр) объявила о дате выхода своей игры **Jade Empires**, разрабатываемой только для Xbox. Игроки перенесутся в мир Древнего Китая с его традициями и мифологией. Главный герой сначала пройдет обучение у мастера кунг-фу искусству боя и владению мистическими силами, после чего отправится в большой мир. Нам придется путешествовать по горам и равнинам Китая, столкнуться с людьми и нелюдью и раскрыть самые таинственные и самые страшные секреты мира. Значительный уклон в игре будет сделан на схватки в стиле файтингов, так что приготовьтесь к большому количеству драк. Дата релиза проекта — середина апреля 2005 года.
- Четвертая часть серии квестов Myst — **Myst IV: Revelation** — появится и на Xbox. Сам сюжет сильно не изменится (нам придется проводить расследование, разгадывать загадки и уже в который раз постигать тайны древних цивилизаций). Но владельцам этой консоли приготовлен и сюрприз — навигация и управление будут не просто "заточены" под "ящик" от Microsoft, но и значительно улучшены. Дата выхода игры в ее Xbox-варианте пока не названа.
- Konami объявила, что идут работы над созданием игры **Castlevania: Curse of Darkness**. Жанр останется таким же, каким он был в Castlevania: Lament of Innocence, вышедшей в 2003 году — смесь экшена и приключенческой игры. Помимо путешествий в XV веке и выполнения различных квестов нам придется немало подраться как с вампирами, так и с другими представителями разумных рас (в том числе, конечно, людьми). В игре появятся и новые возможности. Например, мы сможем вызывать разнообразных "демонов" для помощи в открытии дверей и обнаружении секретных проходов. Также планируется новая схема накопления опыта и обновленный ряд вооружения. Осталось только выяснить, когда же игра появится на PlayStation 2 (для которой, собственно, и разрабатывается).
- 3 марта появится игра **Pariah** в Xbox-версии. Это история о докторе и пациентке, которая (согласно заявлениям разработчиков) должна "перевернуть жанр шутеров". Интересно, где после "переворачивания" будет находиться голова?
- Новая консоль от Microsoft еще не вышла, а разработчики и издатели уже активно анонсируют игры для нее. Так, корпорация Electronic Arts на днях обнародовала список своих игр для грядущей приставки на 2005-2006 годы. Среди наиболее заметных проектов следующие: **Burnout 4, Battlefield: Modern Combat, Harry Potter and the Goblet of Fire, FIFA 2006, Tiger Woods PGA Tour 2006, James Bond: From Russia With Love, The Godfather** и **Need for Speed: Most Wanted**. Думаю, такие игры не нуждаются в дополнительных представлениях. А Xbox 2 можно поздравить — с такими-то игрушками ей можно прочить только светлое будущее.
- Если на PC игра **Delta Force: Black Hawk Down** была достаточно давно, то поклонникам PlayStation 2 еще только предстоит с ней ознакомиться (в апреле будущего года). В качестве базы для подготовки консольной версии игры была взята оригинальная компьютерная версия. Но она будет значительно переработана, в первую очередь — в плане графики (движок, несомненно, нуждается в улучшении). В игру добавят полтора десятка новых миссий. Помимо этого появится возможность сражаться не только по сети, но и на одной приставке в режиме "разделенного экрана". Причем количество игроков в последнем случае сможет доходить до четырех человек. Сюжет же изменений не претерпит. Все так же бравые американские пехотинцы приходят в Сомали, чтобы принести туда мир и демократию вместо бушующей гражданской войны. И так же ничего хорошего американцев в Сомали не ждет.
- Xbox-версией шутера **Doom III** будет заниматься команда Vicarious Visions. Именно такое объявление сделала на днях Activision. Будем надеяться, что ребята не подкачают и подарят поклонникам шутеров отличный порт компьютерного идола.
- Определена точная дата выхода ролевой игры с элементами экшена **The Bard's Tale**. Версии для PlayStation 2 и Xbox появятся в марте этого года. Ждать осталось недолго.
- Electronic Arts объявила дату выхода игры **Rugby 2005** для PlayStation 2 и Xbox. Увидим мы ее весной этого года. В игре будут представлены все наиболее известные команды, игроки и чемпионаты по регби. Будет и обучающий режим, способный за короткий промежуток времени не только научить нас играть, но и объяснить все нюансы правил регби.
- В начале весны появится игра **Madagascar**, основанная на грядущей анимационной ленте. Лев, зебра, гиппопотам и жираф из Центрального зоопарка отправляются на поиски приключений. И куда их только не занесет судьба — от Нью-Йорка до опасного острова Мадагаскар. Для прохождения всех одиннадцати частей игры нам придется использовать специальные возможности каждого из животных. А реиграбельность увеличивается благодаря появлению бонусов и секретов при повторном прохождении.

НАША ПОЧТА

"Мы все учились понемногу
чему-нибудь и как-нибудь"
некто Пушкин А.С.

Как вы неоднократно замечали, в RPG основным показателем "крутости" персонажа является его экспириенс, по-русски говоря — опыт. Чем мы опытнее, тем больше знаем, ибо учимся в той или иной степени каждый день. Узнаем ли мы что-то из газет, сети, телевизора, слышим от друзей или учим целенаправленно — мы становимся опытнее, обретаем новые знания. Но ведь есть знания и другого характера. Есть другая "учеба".

Наверное, когда вы учились (а тем более, если еще учитесь), родители бесконечно нудели: "Ну сколько можно за игрушками сидеть, хоть бы в учебники посмотрел (или в университет сходил)!" Нам все время вбивалось в голову, что образование — это круто и здорово. Но, как показывает практика, глупого человека "корочки" даже с блатом не всегда спасут, а умному они, в принципе, и не нужны. Хотя без школы как базовой адаптации детей-подростков к суровой окружающей действительности обойтись не получится, а вот с вузами дело обстоит несколько иначе.

В былые, советские, времена, когда многих из читающих эти строки не было даже в проекте, "высшее образование" звучало гордо, а словосочетание "молодой специалист" не ассоциировалось со смешным окладом и распределением в Тмутаракань. Тогда, во времена "холодной войны", СССР активно взращивал мозги и, надо сказать, делал это довольно успешно. Что же мы имеем сейчас? В настоящий момент наука в нашей стране выглядит, хм, "не вдохновляюще". С чего это я свернул в науку? Да все просто: именно с ней должно быть в значительной степени связано высшее образование. Какой прок с физиков-ядерщиков, выпускаемых своими alma-mater ежегодно десятками, если те из них, кто будет работать по специальности, практически обречены делать это за рубежом? Какой смысл тратить тысячи долларов и сотни тысяч человеко-часов на подготовку людей, которые не будут востребованы на Родине?

С другой, бытовой, стороны мы наблюдаем еще более интересную картину. Несмотря на то, что средний грузчик сейчас получает значительно больше иных докторов наук, силен еще вбитый с детства в голову стереотип: "хорошее образование=хорошая работа=обеспеченная и счастливая жизнь". К сожалению, пока у нас (да и во многих сопредельных государствах) наличие высшего образования гарантирует лишь получение красивой красной (или синей) картонной папочки с надписью "Диплом". Этот самый диплом несъедобен, не может быть продан и, по большому счету, ценность имеет крайне сомнительную — за исключением высокого социального статуса "человека с высшим образованием". Впрочем, этот самый статус нынче трудновато назвать высоким: из элиты общества "высшеобразованные" превратились в большую группу разномастных людей. У дельца Пети — такой же синий диплом, как и у академика Васи, только Петя приходил два раза в год на сессию и сдавал купленные контрольные/курсовые, а Вася просиживал 5+n лет за партами. Угадайте, кстати, кто из них больше получает? Так что сегодня понятия "специалист с высшим образованием" и "[почти] случайный человек с дипломом", к сожалению, практически равнозначны. В свою очередь, подливают масла в огонь и работодатели. Кому какое дело, есть у тебя высшее образование или нет, если ты умеешь кодить лучше иных выпускников ФПМиИ? Но — "без диплома пущать не велено", да и вообще, "как ты можешь что-то делать хорошо, если даже не соблаговолил получить диплом?". Высшее образование стало неким стандартом де-факто, которое сейчас не получает либо совсем тупой, либо очень умный, либо очень хитрый. Может, в таком случае имеет смысл ввести еще более высокую степень образования, дабы не обманывать никого формулировкой? Ведь "высшее" все же предполагает превосходную степень...

Все вышесказанное приведено не для того, чтобы отбить у вас охоту учиться или пробить на ностальгию по старым добрым временам, а лишь для того, чтобы дать понять — на данный момент образование ("диплом") значит не слишком много. Куда как более важны конкретные навыки, реальные знания и опыт в соответствующей области. Особенно если ваша работа будет связана с компьютерами. Так что учитесь постоянно, учитесь много и усердно, но всерьез изучайте лишь то, что интересно, полезно и перспективно. У Билла Гейтса до сих пор нет высшего образования, но чувствует он себя при этом, как видите, очень даже неплохо…

От образовательных вопросов перейдем к жизненным и общеигровым: письма заждались!



[gray99 <gray99@yandex.ru>]

Здравствуйте, уважаемые! Решил написать вам письмецо, так как товарищи геймеры стали часто критиковать "ВР". Удивительное дело, всем не нравится "ВР", но все продолжают ее покупать. А для чего вы ее покупаете? Для того, чтобы опять возмущаться: "Какое же... эта "ВР", вот раньше!.." Да! Раньше все было лучше! И "ВР" тоже была лучше. Тогда мы все читали ее до последней строчки. А почему? Потому что информации об играх тогда было мало, Интернет был доступен лишь малой части населения, и "ВР" была глотком свежего воздуха.

"— Ви слишком много кушать!
— Э-э-э, в смысле?
— В смисле, зажрались!" (из к/ф "Московские каникулы" — просто вспомнилось.)

Я не хочу делать вид, что мне "ВР" очень нравится, но я покупаю ее ради нескольких рубрик, которые мне интересны, а некоторые обзоры я не читаю вообще. Скажите честно, товарищи геймеры, давно ли вы покупали игру только потому, что прочитали ее обзор в газете? Я уверен, что многие покупают "ВР" не ради обзоров, а, как и я, чтобы почитать "Нашу почту".

Позиция весьма разумная, и, полагаю, значительная часть читателей так и поступает. Что касается "НП"... Конечно, лестно слышать подобные фразы, но, к сожалению, поток писем в последнее время какой-то слишком уж нестабильный: то вереница интереснейших посланий в одном номере, то сероватое затишье... (Можно считать это намеком на то, что "сильных" писем нужно больше;).)

Теперь перейдем к нашей почте. В последнее время появилась плохая тенденция: увеличилось количество дурацких писем, хотя есть действительно толковые мысли. В прошлом номере было хорошее письмо от Spartak'a (полностью поддерживаю его мнение). А другие... Кто-то пытается классифицировать людей и доказать, что он действительно геймер, кто-то отгоняет девушек от компьютера... Но одно письмо меня удивило до глубины души. Какой-то парень купил "ВР" после долгого перерыва — и начинает диктовать свои условия. Хочу ему напомнить, что все газеты ориентируются на постоянных читателей, а не на тех, кто покупает газету от случая к случаю. А его идея — "публиковать одно признание в любви в каждой газете"... Интересно, он сам берется выполнить план по написанию любовных писем? Вывод: если хочешь что-то изменить, начинать нужно с себя.

Разумно. Но мне кажется, что камрад шутил насчет "по одному признанию в каждом номере". Что до разнообразной "экспертной критики"... Она выслушивается и воспринимается всегда, хотя одинокие крики недовольных чем-либо редко воспринимаются всерьез.

И еще одна тема, которая активно обсуждалась и в газете, и на сайте: "Взаимоотношения девушек и геймеров". Некоторые товарищи хотят, чтобы их девушка тоже была геймером. У меня возникает только одна мысль, когда я слышу такие слова: "Или у этих парней никогда не было хорошей девушки, или они зациклены на компьютерах". По-моему, глупо выбирать девушку по критерию "умеет/не умеет играть в компьютерные игры", потому что компьютер — это лишь часть жизни, а, как гласит пословица, "жизнь прожить — не поле перейти". К тому же в 30 лет, я думаю, вам будет все равно, умеет ли ваша жена играть в Warcraft. Вывод каждый может сделать сам. Напоследок хочу поздравить редакцию с юбилеем и пожелать ей того, чего она сама себе желает. Спасибо за внимание! Надеюсь, что найдутся люди, которые разделяют мою точку зрения.

Спасибо за отличную подборку весьма здравых мыслей по поводу. И за поздравление тоже благодарствую!

[Kosta Amorsky <kosta_amorsky@mail.ru>]

Здравствуйте, уважаемая редакция! Привет, Nickky! Хочу высказать свои замечания по поводу письма Натальи Савицкой. Когда я его прочитал, я не знал, смеяться или обижаться. Среди некоторых личностей сложился стереотип, что тесно связанные с компьютером люди — это эдакие фанатики-маньяки, сутками просиживающие перед монитором, пуская слюни на клавиатуру, питающиеся кофе и сухими роллтонами (хотя бывают и такие случаи:)). Объявим войну этим заблуждениям! Конечно, я не хочу сказать, что у нас не бывает проблем с общением, но не из-за наших почти родственных отношений с компьютером и прочим железом. Проблемы бывают у большей части мужского населения Беларуси, и не только потому, что девушки (девочки, женщины) — такой странный народ: никогда не поймешь, чего им не хватает, и, по-моему, они сами не знают, чего хотят (а если знают, то нам не говорят). В общем, как студент с ПОИТа, заявляю свой протест подобной дискриминации.

Ну, хорошо хоть не протест всему слабому полу;). Вообще, как в любой области, общественное мнение по какому-либо вопросу направляют в ту или иную сторону наши коллеги, журналисты. А журналисты редко ориентируются на серых и стандартных (и "правильных") — для острого материала и красного словца им нужны как раз-таки самые-пресамые — так сказать, "наглядные образцы" той или иной профессии. Какой интерес показывать компьютерщиков нормальными, почти ничем не отличающимися от других людьми? Вот и выискивают индивидов с особенно красными глазами, заплетающимся после бессонных ночей языком и безжалостно тычут в них пальцами, камерами да микрофонами!!!

Если оставить шутки в стороне (которые на самом деле не такие уж и шутки), то во многом заблуждающиеся правы, и ты сам это признал. Соответственно, есть предложение начать войну этим заблуждениям с себя: с объявления войны заочному общению, отсутствию некомпьютерных хобби, суточных посиделок перед экраном и т.д.

Еще у вас не прекращаются дискуссии по поводу стиля обзоров. По-моему, единственный выход — идти на поклон к Morgul'у. Берите пример, товарищи!

[ушел на поклон к Morgul'у];)



[Makar <makar@nightmail.ru>]

Здравствуйте, глубокоуважаемая редакция газеты "Виртуальные радости" и самый найпочтальоннейший почтальон из всех самых найпочтальоннейших почтальонов — Nickky! Я довольно долгое время (годика эдак три) наблюдал за дискуссиями в "Нашей почте". Наблюдал-наблюдал, и, наконец, желание написать пересилило состояние "лениво", и я принялся за дело.

Правильно! Желаю, чтобы все, кто хочет и может высказаться, поскорей перешли в активный режим из состояния "stand-by"!

Немного информации для размышления. Письмо, написанное Гением Касперовским, обсуждалось затем на протяжении нескольких номеров. И самая главная претензия к нему заключалась в том, что, видите ли, "критика в нем не аргументирована". Да, не аргументирована, но хоть бы раз наш найпочтальоннейший почтальон с той же настойчивостью просил аргументировать (вплоть до год/номер/страница/строка) все "хвалебные оды" в адрес газеты;).

Да, кстати, не видно аргументов, почему это я — "найпочтальоннейший из всех самых найпочтальоннейших почтальонов";).

Просто все похвалы аргументируются подсознательно, а вот критика (имеется в виду что-нибудь действительно на нее похожее) почему-то нет.

Ну, тут все просто. Во-первых, неприятен сам факт критики. Во-вторых, порой действительно непонятно, что именно не нравится. В-третьих, иногда поиск аргументов наводит критикующего на неглупые мысли вроде: "А был ли мальчик? Может, я просто встал не с той ноги? Может, еще что-то?", что порой бывает небесполезно. Ведь часто "критика" — лишь проблемы личного восприятия и нетерпимости к вкусам других.

Еще хочу сказать пару слов о "Детском уголке". Исходя из того, что действительно качественных, сделанных с душой игр в последнее время стало меньше (горькая слеза, скатившись по щеке, упала на клавиатуру, вызвав короткое замыкание;)), можно предположить, что и интересных обзоров в газете тоже поубавилось (хотя, конечно, можно сделать интересный обзор низкосортной игры, но все же он не сравнится с интересным обзором игры качественной). Так пусть лучше заветная страница достанется "Детскому уголку", чем обзору/анонсу очередной "игры" типа Breed, F.E.A.R и иже с ними. Ибо толку от такого рода информации не много (разве что постебаться).

F.E.A.R. обещает быть как минимум любопытным. Это раз. Насчет "ДУ" вроде уже отспорили и решили, что рубрике — быть. Так что не будем ворошить былое и, действительно, оставим все как есть. Это два.

Еще я бы хотел выразить свой протест по поводу тотальной аннигиляции игнорирования рубрики "Креатив". И несмотря на то, что кто-то говорил в 12-м номере за 2004 год: "Кстати, любопытная идея — создание проекта буквально "на страницах газеты"! Описание каждого этапа, эдакие "дневники" начинающих разработчиков и т.д. и т.п.", никаких "дневников" не появилось. А жаль.

К сожалению, мы сами — не разработчики. Но в ближайшее время планируем поближе познакомиться с белорусскими игроделами и предложить им поучаствовать в таком "Креатив"-ном проекте. Кроме того, начинающие команды тоже приглашаются к сотрудничеству. Но до сих пор ни от кого по этому вопросу ни слуху, ни духу.

И еще! Этот же кое-кто (хоть закладывать своих и некрасиво, но это был не кто иной, как Nickky) не менее правдоподобно заверял нас (наивных, доверчивых читателей), что скоро мы узрим на страницах сего благочестивого издания статьи про легендарные игросериалы, такие как Final Fantasy I-XI, Resident Evil, Quake, Doom, Eye of the Beholder, Ultima, Warcraft, Diablo, Need for Speed, Carmageddon и т.д. Однако со времени обнародования сего заявления прошло достаточно времени (то ли полгода, то ли год), а мы получили лишь скромненькую такую статеечку о Final Fantasy (лично я ждал большего) да о Resident Evil. Ну, вроде бы все сказал.

Конечно, неприятно, когда планы не получается реализовать в срок. Что же тогда, вообще молчать и не говорить о них? Я думаю, статьи об этих сериалах рано или поздно появятся.



[Хрюн Моржов <zark_on@list.ru>]

Привет всей редакции моей любимой газеты! Написать письмо меня заставило вот что: сравнил себя до начала чтения "ВР" и после и понял, что с того момента (а читаю газету уже около двух лет) мое отношение к играм намного изменилось. Вспоминаю, например, как я относился к графике. Раньше — посмотрю на монитор и скажу: "Классно смотрится, почти реально". А сейчас я осматриваю каждый уголок, каждую мелочь, пытаюсь к чему-нибудь придраться (благо теперь это не сложно). Это даже не говоря о музыкальном сопровождении игры, которого я раньше и не замечал. Теперь часто пытаюсь сравнить свое мнение с обзором в "ВР". И все это благодаря вашей газете!

Что ж, очень приятно, камрад, что "ВР" сумела так или иначе наставить тебя на путь истинный;). Впрочем, это не входит в ее основные планы и задачи, как некоторые товарищи ошибочно полагают. Мы не воспитываем, не навязываем и не считаем свое мнение единственно верным. "ВР" лишь высказывается по тем или иным вопросам, а уж решение разделять или не разделять (и то, и другое — совершенно нормально) мнение авторов газеты — за вами. Полагаю, что слепо верить печатным строчкам любого издания, отключать ум, здравый смысл и разумный скептицизм — не здорово. В то же время доверять людям, чьи игровые вкусы и жизненная позиция совпадают с вашими, имхо, стОит. И это замечательно, если вы нашли таких людей на страницах "ВР". Поэтому спасибо за приятное (чего уж греха таить) письмо! Надеюсь, привитый "ВР" хороший вкус в дальнейшем будет лишь развиваться и совершенствоваться.

МОИ «ВР»

«Глубокое погружение»

Мучительное пробуждение от того, что многочисленным монстрам все-таки удалось каким-то непонятным образом окружить толпой на открытом месте, зажать и начать давить массой, не давая даже вздохнуть сериями своих ударов. И казавшийся некогда грозным двуручный меч в твоей сильной руке, прикупленный по случаю в деревне у кузнеца, превращается в ломкую игрушку перед гигантскими монстрами в два твоих роста, одна только лапа которых размером со всю твою голову вместе с устрашающим шлемом с крылышками. Сами по себе медлительные, вместе они представляют реальную угрозу. Щит помогает слабо, дефенса явно не хватает, на концентрацию, как, впрочем, и на завалящий бэш, рассчитывать не приходится: мана давно закончилась, две несчастные крошечные бутылочки с ней, родной, на поясе — тоже, осталась только единственная банка с красной жидкостью цвета жизни, количество которой успешно стремится к нулю. В инвентарь лезть бесполезно — не успеешь. И остается только исступленно махать мечом из стороны в сторону, валя штабелями (и как только они не спотыкаются!) монстров, которых становится заметно меньше, но все равно еще слишком много. Выпиваешь драгоценную банку, а в голове крутится единственная горестная мысль: "Действительно, у кузнеца хорошего не купишь. Надо искать свое — редкое или сетовое. А еще лучше — уникальное". В этот момент кто-то из монстров все-таки дотягивается и делает последний удар, раздается твой протяжный вопль и...

* * *

...И ты, вздрагивая, просыпаешься. И с трудом сдерживаешь желание начать размахивать несуществующим мечом. Приподнимаешься на локте, обводишь мутным спросонья взглядом комнату. Тесная общажная комната. Соседи по комнате старательно готовятся, один за столом, другой — на своей кровати. Бросаешь взгляд на часы — половина восьмого вечера. Желание одно: немедленно сорваться и поехать в клуб, докачать барбоса до тридцатого уровня, чтобы воспользоваться вертушкой. Совсем ведь немного осталось — каких-то пару уровней! Но нет! Во-первых, еще рано. Во-вторых, все равно денег нет. В-третьих, университет. С кряхтеньем встаешь. Вяло улыбаешься в ответ на ехидно-неодобрительные ухмылки сокамерников: "Мол, отстаньте, заучки". Берешь сигарету из пачки на тумбочке, пытаешься нащупать зажигалку в кармане, не находишь. Бросаешь взгляд назад, на кровать. Точно, лежит. Опять вывалилась во сне. Поднимаешь зажигалку и меланхолично тянешься в конец коридора, в курилку. По пути привычно перебрасываешься с девчонками стандартными игривыми фразами. Садишься на низкий подоконник в конце коридора, закуриваешь. В голове плавно текут мысли... "Еще полтора-два часа — и можно не спеша собираться и ехать на клуб... Ночь с одиннадцати... Денег нет... Можно стрельнуть... Правда, и так уже долгов баксов на двадцать!.. Ладно, подождут. А лишние пару баксов ничего не изменят... Универ... Блин! Уже четыре дня там не нарисовывался. И до этого сплошные пропуски. Сегодня так и не смог себя заставить пойти на пары. Опять... Скоро сессия... Сокпановца из его универа уже выперли... Нет, все! Завтра точно пойду на пары!.. На ночь в клуб охота... Ай, ладно! Пойду на ночь, а завтра после пар отосплюсь... Интересно, что они там проходят?.. Может зайти, узнать?.. В крайнем случае, пойду неподготовленный — не впервой..." С такими мыслями бодро вскакиваешь, кидаешь бычок в баночку из-под кофе с полутора метров. Попадаешь! Хороший знак. Идешь в туалет, потом к умывальникам. Быстро сполоскиваешь холодной водой (горячую отключили) руки и лицо, взбадриваешься. С мокрыми руками и лицом идешь, уже широкими шагами, в комнату вытираться. Готовишь себе припасенный роллтон, быстро съедаешь его. Потом пробегаешься по общаге в поисках денег. А заодно и домашнего задания, которое все равно делать не собираешься. На одном из этажей сталкиваешься с девушкой, которая считает тебя своим парнем. На ходу обнимаешь ее, целуешь, извиняешься, что вчера не зашел, тут же придумывая какие-то оправдания, а заодно и предлоги не заходить к ней сегодня вечером. Она внимательно на тебя смотрит: "Что, опять в своем компьютерном клубе был? На работу устраиваться ты, конечно, не ездил? А в универе ты когда последний раз был? Ох, отчислят ведь тебя, дурака! Уйду я от тебя..." Ты ей что-то торопливо отвечаешь, бежишь дальше. Полтора часа пролетают быстро. В начале десятого приходишь назад в комнату. Еще рановато, дорога займет полчаса-час, в зависимости от транспорта. Но ты уже не можешь ждать и, весь в нетерпении, быстро собираешься и выходишь. По дороге покупаешь еще одну пачку сигарет: в клубе всегда много куришь, да и стреляют. Едешь с двумя пересадками. Предвкушаешь. И наслаждаешься самим этим ощущением предвкушения. Думаешь о клубе, о своем клане, о любимой машине в четвертом зале (только бы не заняли!), о том, кто сегодня админ... И больше всего — о том, как ты будешь Играть. По дороге звонишь в клуб, бронируешь любимую машину. Знакомый админ соглашается сразу: слава богу, клубу ты пока еще не должен! Приезжаешь за час до начала ночного пакета. Здороваешься с админом, сразу же оплачиваешь машину, выкладывая последние, да и те одолженные, деньги. Не жалко. Оно того стоит. Еще час "тусуешься" в клубе, по большей части в курилке, тепло приветствуя прибывающих друзей, так же, как и ты, отдающих последние деньги, одолженные и переодолженные. Пропускаешь мимо ушей насмешки админа насчет последних денег. Он не такой, как ты и твои друзья, он не поймет. Так же, как и твоя девушка. Как и твои одногруппники. Как и твои родители. Как и оставшиеся далеко друзья, давно переставшие быть твоими друзьями, с тех пор, как появились в городе первые клубы. Наконец, наступают долгожданные одиннадцать часов. Ночь! Все спешат занять свои места, и ты в том числе. Ты уже сидишь в полной боевой готовности, перебрасываясь шутками со своими друзьями. Монитор поправлен, наушники на голове, правая рука на мышке, левая — на клаве. Админ включает компы — и между тобой и остальным миром появляется трещина и начинает стремительно расширяться, превращаясь в пропасть, надежно ограждающую тебя от всех насущных проблем. И уже все равно, что в университете могут быть крупные неприятности, что долгов выше крыши, а работы нет, и непонятно, как объяснить это все родителям. Все это осталось где-то далеко за пределами твоего собственного маленького мирка. Ты включаешь свою любимую песню. Это твоя особенность: у всех огромные плэйлисты в винампе, и от этого игры слегка подтормаживают при смене песен, да и уровень звуков в нем влияет на общий уровень звуков в играх. А ты включаешь одну-единственную песню по кругу через старенький, но удобный ms player 2 — и не знаешь никаких забот. Через минуту нужная песня найдена, включена должным образом, отрегулирована громкость, сейв переброшен куда следует, и, наконец, ты добираешься до главного — заветной иконки. Щелкаешь по ней мышкой, тремя ударами по пробелу пропускаешь заставки, тискаешь на серый прямоугольник с заветной надписью "SINGLE PLAYER", выбираешь своего чара и... с головой уходишь в другую реальность.

Ты еще не знаешь, что для тебя и сотен таких, как ты, СМИ, которыми ты не интересуешься, уже придумали и навесили презрительный ярлык: "геймер". И что психологи определяют твое состояние как болезненное и называют умным словом "эскапизм". И что все без исключения педагоги хватаются за голову, истошно клеймят и предают анафеме так любимые тобой компьютерные клубы. Но если бы только они могли взглянуть твоими глазами, ты бы им многое смог поведать и про особую атмосферу в клубе, и про ощущение свободы, и про поддерживающих тебя единомышленников. Но они не могут. И вряд ли когда-нибудь смогут. А ты не пытаешься им объяснить: все равно не поймут. Не пытаешься — до поры до времени...

* * *

Ночь прошла быстро. С трудом встаешь из-за стола. Натягиваешь куртку. К середине ночи тело успешно перешло в спящий режим и теперь возмущенно отзывается скрипящими суставами и ноющими мышцами на столь бесцеремонное к себе отношение. Хмуро прощаешься с бодрым админом: он спал ночью, в отличие от тебя. Выходишь на улицу. Холодно. После ночи всегда холодно, неважно, зима или лето. Едешь назад, изо всех сил стараясь не заснуть в транспорте. В голове только одна мысль: "Спать!" Хочется побыстрее доползти до кровати, упасть и немедленно заснуть. И ты доползаешь, и падаешь, и засыпаешь, посылая к черту все и вся.

* * *

Пройдут годы. Может быть, тебя отчислят. Может, ты возьмешь академический. А может, сумеешь успешно распинаться с этими проблемами. Работать по специальности ты никуда не поедешь. Постараешься остаться в столице. Будешь работать. Может быть, админом в каком-нибудь клубе. Может, в фирме. Но в любом случае постараешься работать с компами, к которым ты так привязался. Скорее всего, ты не женишься. А если и женишься, то быстро разведешься. Почти наверняка ты постараешься побыстрее купить себе компьютер, тщательно и заботливо отбирая комплектующие. И каждую свободную минуту будешь отдавать Игре. Из-за этого, конечно же, у тебя будут постоянные проблемы. Произойдет много всего. И жизнь твоя будет интересной, разнообразной и насыщенной. Во всяком случае, для тебя. Потому что твое увлечение наложило отпечаток на твое мышление, и теперь вся жизнь кажется одной большой игрой. И это плохо. Потому что жизнь у тебя одна, и нет ни сейвов, ни рестартов. И одновременно это хорошо. Потому что в отличие от большинства других людей ты искусственно развил в себе способность смотреть на проблемы с разнообразнейших, порой немыслимых точек зрения. Но в любом случае жизнь твоя никогда не будет ровной, однообразной и скучной. Потому что ты Геймер. И если ты хочешь "нормальной" жизни, тебе придется перестать им быть.

Автор: Joy <joy-stick@tut.by>

Этот рассказ пришел на конкурс "Мои "ВР", и хоть его автор, Joy, не стал в этом конкурсе победителем, мы все-таки решили его опубликовать на страницах нашей газеты — думаем, что текст будет интересен всем геймерам — прекрасный повод задуматься. От комментариев к рассказу воздержимся.

Результаты конкурса

Что ж, друзья, прошло уже немало времени с момента закрытия творческого конкурса, посвященного пятилетию газеты — "Мои "ВР". Мы, наконец, сумели просеять тонны присланного креатива и теперь готовы приступить к самому приятному: награждению победителей и подведению итогов!

Но, перво-наперво, хочется сказать всем огромное человеческое СПАСИБО! Спасибо за высказанные "приятности" в своих стихотворных, прозаических и всех-всех остальных поздравлениях. Пусть гобеленов 5x2 м с надписью "ВР" — Rulez!" мы не дождались, но чем богаты — тем и рады. Помните, даже если вам не ответили (что практически нереально для бумажных писем и порой маловероятно для электронных), мы все равно рассмотрели вашу работу. Спасибо за все скриншоты, стихи, картинки, коллажи ("Единственно верный клик — http://www. nestor.minsk.by/vr";)), беларускамоўны верш и другие оригинальные работы. Сами понимаете, что призов на всех не хватило бы, и даже упомянуть поименно участников не получится. Но разве это главное? Ведь в нашем конкурсе нет проигравших. Поэтому всех, кто прислал (и даже принес лично) свои творения, вся редакция искренне поздравляет С ПОБЕДОЙ! Ну а некоторых из победителей, чьи работы нам особенно приглянулись, мы решили даже отметить призами:

Камрад **Николай Михальцов**, создавший бумажный адд-он к "Виртуальным радостям" (эдакую мини-газету в своей редакции), поощряется **геймерской мегаклавой Defender KG-2050**! Уверен, она вдохновит его на новые подвиги, и через пять лет (или раньше) мы увидим не просто адд-он к "ВР", а супер бонус-пак!

Виталий AKA Count награждается за свои отличные рисунки "от руки" **супермышкой A4Tech SWOP-80** высокого (800 dpi) разрешения! Это для того, чтобы нарисованные от руки работы было проще обрабатывать на компьютере. Ведь без хорошей "оптики" в компьютерной графике — ну просто никуда! Так что поздравляем и желаем новых творческих успехов!

Целая группа музыкантов (**Яша, Леша, Егор и Аня**) под руководством **Шевадзуцкого Александра** получает в подарок за свои совершенно безбашенные темы о "ВР" и не только (читатели с крепкими нервами могут скачать архив с песнями с http://vr.manarchy.net/files/vr_music.rar — 1,5 Мб) пачку из пяти штук 700 Mb высокоскоросных **CD-RW от Verbatim**! Так что подаренная редакции матрица с шедеврами вернется вам в пятикратном размере;).

За оригинальность получают в подарок **лицензионные версии Doom 3** и **Half-Life 2**, а в придачу — большой красивый плакат к последней **~Fl@ffy~** и **PaynE** (StarSystemS), замутившие некислую карту для Quake 2. В ней геймеру ставится задание очистить Нью-Йоркскую высотную штаб-квартиру "ВР" (дело происходит в далеком будущем;)) от неблагоразумно поселившихся там монстров. Все желающие могут попробовать проделать это самостоятельно, скачав 1,2 Мб отсюда: http://vr.manarchy.net/files/vr_q2_map.rar.

Ну и, наконец, еще один художник, **Годун Владимир**, получает за картину "VR Knight" отпадную **полугиговую флешку** от **Transcend** — надеемся, что через пару месяцев Владимир зайдет к нам с ней и поделится 512 мегабайтами своих классных произведений! Оказывается, свернутой в трубочку газетой можно не только отгонять мух с комарами, но и заниматься куда более серьезными делами, что наглядно и демонстрирует вышеозначенная работа.



виртуальные радости A-Z

единственно верный клик

Всем призерам просьба перезвонить в редакцию по минскому телефону 234-67-90 и обсудить организационные вопросы.

Еще раз поздравляем всех победителей (и награжденных, и не награжденных)! Надеюсь, в этом году "ВР" предложит еще много интересных конкурсов с достойными призами!!!

Николай "Nickky" Щетько

ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

БЛИЦ

В прошлом году вышло немало долгостроев. Кого-то они действительно разочаровали, кого-то — наоборот, вдохновили. Так или иначе, главный долгострой всей игровой индустрии, продолжение похождений легендарного циничного мускулистого блондина — товарища Duke Nukem'а, так и не появилсь. 3DRealms говорит: "Делаем", пресса распространяет слухи и считает, сколько движков сменил проект, а простые геймеры уже и не ждут, похоже, Duke Nukem Forever.

Об этой игре, своеобразном "символе игрового долгостроя", как и других проектах, находящихся/находившихся в разработке слишком долго, мы и попросили вас высказаться в прошлом "Блице". Каковы же его результаты?

«DUKE NUKEM FOREVER — ПОСЛЕДНИЙ САМУРАЙ»

Duke Nukem Forever — аки птица Феникс, которая означает символ возрождения, с той лишь разницей, что DNF означает символ долгостроя. На мой взгляд, он все-таки появится рано или поздно, ведь появились же Half-Life 2 и Doom 3. Но этот случай однозначно потяжелее будет, чем у id и Valve. А вот разработчики DNF заслуживают порицания. Своими громогласными заявлениями и их безответственным неисполнением они поступают просто небрежно с геймерским сообществом. Но это им выйдет боком, вот увидите: спрос с их конечного продукта будет покруче, чем с Халфы и Дума, вместе взятых. В особенности мне обидно, что все эти переносы и обещания пускаются в народ разработчиками умышленно, чтобы распиарить сей продукт. Делали бы тихо, а затем бы выдали конфетку наподобие Риддика. Вот с немцев пример брать надо. // **Monk234**

Сидишь, слюни пускаешь... Их уже целая лужа накапала... А потом — бац! Выходит что-то такое, от чего стоишь около зеркала и говоришь: "Я ждал этого три года?!!" Вспоминаешь, как на форумах разработчики говорили: "Да мы-то, да игра-то!!"... "Долгострой" — очень плохой выход из ситуации, когда игра не получается. // **Vitares**

Пора уже давно забить... крест в могилу DNF. Если он все-таки выйдет (в чем я лично сомневаюсь), то его можно будет заносить в книгу рекордов Гиннесса как "самый долгий долгострой в истории игровой индустрии". Ну, а если он и выйдет, то будет этакой поделкой, которая принесет деньги разработчикам только из-за того, что его слишком долго ждут. Разработчики просто не имеют права на сколь-либо значимый просчет в игровой концепции. Иначе фанаты (а остались ли они?) порвут их на ленточки для бескозырок. Скорее всего, гора родит мышь. // **drapeznik**

Не буду ждать DNF! Уже дождался двух "шедевров", после них аж глаз дергается! Все, пошел на сеанс к психоаналитику! И вас там жду! // **vitamin**

DNF — это символ! Это символ ЛУЧШЕЙ игры, ИДЕАЛЬНОЙ игры... Недостижимый в принципе символ! Зачем ругаться на разработчиков? Пусть они еще раз поменяют движок, пусть еще на год перенесут релиз! Пусть делают все что угодно, лишь бы Дюк не увидел свет! Люди!!! Объявим крестный ход по Интернету с лозунгом: "Не дайте выйти Дюку НИКОГДА!" Давайте соберем деньги для разработчиков, чтоб не торопились. Скинемся еще и на хакеров, дабы они сперли половину сделанного разработчиками (а лучше все!). И даже если придет этот скорбный день... Если Ядерный Герцог перестанет бормотать: "Я выхожу, когда мне нужно. То есть, когда хочу, тогда и выхожу", и зарелизится... Не покупайте! Не обсуждайте! Не слушайте и не читайте о нем! НЕ УБИВАЙТЕ МЕЧТУ ОБ ИДЕАЛЕ! // **Кугель**

Он не выйдет никогда — на то он и FOREVER... А то представьте: все долгострои вышли — ждать будет нечего! И загрустим... // **cp**

Не выйдет точно. Таких гигантов, как HL2 и Far cry, ему не перепрыгнуть. // **Exodus**

Даже если и выйдет, то будет уставшим морально. Потому что дядька с желтыми волосами и в черных очках уже неактуален. Будут точно так же тыкать пальцами и кричать "примитив", как это делали с Думом. Хотя этого, думаю, ему удастся избежать, т.к. он не выйдет. // **RaoLiN**

Долгострои — это явление, которое обязательно должно сопровождать геймеров. По-моему, без них игроиндустрия неполноценна;) // **TTforce**

Да ну их, эти долгострои! Уважаю те игры, которые или разрабатывались тихо, без ажиотажа, но сделаны качественно (Far Cry), или которые выходят в срок (UT2004). // **Demon**

Меня, например, долгострой FREELANCER очень порадовал. Я, кстати, его совсем не ждал. Просто случайно купили — порадовался. Но уже жду DNF. // **`FL!GS28`**

Мне кажется, что в ближайшие пару лет 3DRealms будут переходить с движка на движок, как они поступали до этого. Возможно, что через пару лет мы услышим что-то вроде: "Мы перешли на движок TES4: Oblivion, дата релиза снова переносится с when it's done на when it's done в связи с тем, что нам нужно как следует приспособиться к новому движку. Смена движка объясняется тем, что мы посчитали использование движка Unreal 3.0 Engine нецелесообразным ввиду его несовершенства". Меня не покидает ощущение, что нас попросту дурят и над Дюком уже давно не ведутся работы. Ждать специально не буду, выйдет — так выйдет. // **Werewolf**

На мой взгляд, самые лучшие игры — это игры-долгострои. Взять хотя бы недавние Half-Life 2, Doom 3... Делали долго, много исправляли, переносили и, наконец, выпустили super-игры! А некоторые сделают "игру" за полгода, и получается какая-нибудь такая ерунда типа Soldner-а, что и играть не хочется... Разработчики тоже люди, им тоже нужно отдыхать по ночам, а не игры делать. А еще попробуй угоди ненасытным геймерам, подстройся под каждого, чтоб и сюжет, и графика... Вот лично я Stalker'а жду, это должна быть Игра! // **Riftrunn3r**

О мертвых или хорошо, или никак... И вообще, надо бы переименовать DNF (Duke Nukem Forever) в DNN (Duke Nukem Never)! // **S0ldier**

Долгострой частенько оправдывает себя, но только если есть реальные причины для задержек (как у Valve с ее судебными тяжбами). И кто сказал, что ждать нечего будет? А как же Doom 4, Half-Life 3, NFS Underground 3, Fallout 3 и многое другое? Всегда будет что ждать. // **MoloT**

Мне кажется, что Вечного Дюка будут делать примерно так же, как я делал курсовой проект: сначала еле-еле ковырялся, что-то пытался делать, каждый раз переносил написание на завтра... А потом, в один прекрасный день, сказал себе: НАДО СДЕЛАТЬ КУРСАЧ! Сел на всю ночь, и к утру выдал готовый курсовой проект. В последний момент я был так близок ко всяким списковым структурам данных, 2-3-деревьям и динамическому распределению памяти, что, казалось, могу до всего этого дотронуться... Так и 3DRealmS. Ковыряются себе, ковыряются... Но в один прекрасный день им это надоест, они дружно уйдут в авральный круглосуточный режим работы, и, наконец, чего-то нам наклепают. Вот по поводу результата не знаю — это может быть что угодно. // **Static**

По поводу Duke Nukem Forever я думаю, что люди из 3DRealms боятся великих игр, вышедших не так давно. Наверное, Duke выйдет, когда все наиграются в HL2, Doom 3, CoREfBB... // **Baton**

А прикиньте: наши внуки будут его ждать и обсуждать на различных форумах:) // **Pr0d1gy**

Самый большой долгострой — это... газета "Виртуальные радости"! Ее ждешь долго, но когда дождешься — кайф. // **SaTaNa**

DNF — типичный пример непрофессионального менеджмента. Боссы сами не знают, чего хотят. Движки меняют, какие-то сроки назначают... Сочувствую программистам из 3DRealms. Чем дольше задерживать релиз, тем меньше народу будет его ждать. // **Rich**

Хочется поделиться со всеми своей оптимистической точкой зрения. Пока выходят и выходят супермегапроекты типа Дума, Халфы и т.д., Дюк Нюкем продолжает совершенствоваться все дальше и дальше, и когда у остальных разработчиков закончатся идеи, деньги, или на выпуск игры, которая могла бы иметь успех (а критериями будет уже суперреалистичная графика и полная интерактивность), потребуется неимоверно много времени и усилий, Дюк Нюкем появится, как недостижимый идеал среди игр, и другим потребуется многие годы, чтобы создать что-то подобное, ведь в игре продумано все, считая даже самые мелкие детали, начиная от одежды и заканчивая дождевой капелькой, на которую действуют все законы физики. // **Тема**

Лично я больше поверю тому, что заветную надпись "DUKE NUKEM FOREVER RELEASED" напишут обалдевшие от злости фаны, ломанув сайт 3D Realms, чем сами разработчики, воистину не знающие границ. // **OwerLorD**

Может, разработчики из 3DRealms настолько заигрались в Half-Life 2,что плюнули на свое детище? // **VolanD**

Дюк никогда не выйдет, просто Бруссарду со товарищи стыдно признаться, на что они бабло потратили. // **Midi_max**

Ситуация №1 (пессимистичный вариант): Если Дюк когда-нибудь и выйдет, так это тогда, когда вся нынешняя редакция "ВР" будет уже на пенсии. Дюк окажется полным отстоем, и фанаты устроят за это над разработчиками суд Линча.

Ситуация №2 (оптимистичный вариант): Дюк оказывается самой совершенной игрой в мире, фанаты устраивают суд Линча над разработчиками — за то, что долго делали.

Ситуация №3 (реальный вариант): 3DRealms сообщает о банкротстве, и Дюк никогда не выходит. Фанаты устраивают суд Линча над разработчиками — за то, что не сделали.

Выйдет или не выйдет — вопрос философский... В любом случае мы сможем проверить, есть ли хоть капля совести у разработчиков:) // **Ch!gi**

Когда он выйдет, никто уже не будет знать, кто этот самый Duke есть. // **Baronet**

Долгострой — лучшая реклама. Спустя годы после того, как было объявлено о том, что собираются его сделать, он выйдет. И все ломанутся в магазины, чтобы посмотреть на ЭТО. И даже если игра плохая, ее все равно захотят увидеть. // **Tular**

***

И вновь общие итоги "Блица" были довольно предсказуемыми: большая часть настроена скептически, есть оптимисты и пофигисты. Идеалисты, верящие в идею и символичность Duke Nukem Forever, также имеются. Да, в самом деле, DNF сейчас — скорее идея, нежели нечто хоть чуть-чуть осязаемое. И, как в известном анекдоте, возможны два варианта: игра либо выйдет, либо не выйдет. Хочется верить в первое, однако при этом включаются логика и здравый смысл в тщетной надежде убить веру. Пусть даже разработчики уже который год вылизывают DNF до блеска — но ведь технологии не стоят на месте, и в ближайшие пару лет, каким бы хорошим не был проект, устаревший движок просто убьет его. А не его самого — так продажи, а не у нас — так в остальном мире... Вариант, что Duke Nukem Forever не выйдет вовсе, получает куда более заметную поддержку с фактической стороны. Ни демок, ни информации, ни сроков, ни издателя — одни не слишком вразумительные скрины да ролики раз в два года. Но тогда непонятно, зачем столько водить игроков за нос? Поддерживать сайт, время от времени напоминать о своем существовании?.. Тем не менее чувствую, что конец эпопеи с DNF в том или ином виде мы застанем. И до тех пор, обсуждая с братьями по мышке недостатки очередного суперпупершутера, сможем разбавлять разговор фразочками типа: "Ну ничего, скоро придет Дюк и всех за пояс заткнет!" А DNF как жил, так и будет жить — если не на винчестерах/DVD, то в наших сердцах — точно.

Кстати, некоторые острословы в Интернете шутили, что скорее Голливуд выпустит фильм про мужественного и харизматичного супергероя, нежели 3DRealmS разродится игрой. Кстати, именно "игровому кино" посвящен наш следующий блиц-опрос:

«МОЙ ИГРОВОЙ КИНОСЮЖЕТ»

Вас еще не тошнит от второсортных боевиков "по играм"? От полупровальных Tomb Raider'ов, Resident Evil'ов и хищников с чужими? И конечно же, вы мечтали о том, каким должен быть идеальный фильм по любимой игре. Подбор актеров, режиссура, операторские находки и спецэффекты...

Вы наверняка думали над этим, и даже, быть может, сочиняли пробный сценарий для отправки в Голливуд или для развлечения себя и друзей.

Что ж, хоть мы и не Фабрика грез и навряд ли сможем выделить десяток-другой миллионов долларов для претворения ваших гениальных (и не очень) игровых сюжетов в фильмы, опубликовать наиболее интересные находки обещаем! Расскажите о том, каким должен быть фильм по вашей любимой (или не очень) игре.

Какие актеры на какие роли могут претендовать, какие спецэффекты это все дело должны "припудривать", поведайте сюжет — только, пожалуйста, не переусердствуйте с объемом (всегда больно ваши мнения "резать по живому") и не слишком отходите от темы. А в остальном — карты в руки. Пишите и рассказывайте!

Мнения для "Блица" собираются в соответствующей ветке форума (http://vr.manarchy.net/hell/index.html -> "о газете" -> "БЛИЦ: "Мой игровой киносюжет"). Если у вас нет возможности оставить свое мнение на форуме, то его с удовольствием доставит электронная почта (на адрес me@nickky.com) или традиционная (220113, а/я 563, "Виртуальные радости").

Да, и кроме того — если наблюдается желание и имеется время — поучаствуйте в блиц-голосовании (ссылка на первой странице сайта "ВР") и расскажите, чем, по-вашему, более всего обделены немногочисленные пока фильмы "по играм".

Николай "Nickky" Щетько

АНЕКДОТЫ

Чит-коды к тетрису:

Влево, вправо, вниз, вправо, вниз, влево, вправо, вниз, вниз, вниз, влево, вправо, вниз, вниз, вниз, влево, вправо, вниз, вправо, вниз, влево, вправо, вниз, вниз, вниз, влево, вправо...

***

Закинул старик сеть в синее море, тянет назад, тянет...

А ему отвечают: Сеть недоступна!

***

Недавно в одном НИИ был обнаружен совершенно дикий человек, заигравшийся там в "Цивилизацию" еще 10 лет назад...

***

В продажу поступил российский вариант тамагочи. Основное национальное отличие — если его не кормить, он не дохнет, а страшно кроет матом...

***

Жена посылает программиста в магазин:

— Дорогой, купи, пожалуйста, палку колбасы, и если будут яйца, то купи десяток.

Через полчаса программист возвращается с десятью палками колбасы.

Жена: Ты зачем купил столько колбасы?

Программист: Ну так яйца-то были...

***

Фирма Кодак выпустила в продажу новый цифровой фотоаппарат. Кроме обычных функций, цифрового зума и устранения эффекта красных глаз, камера устраняет двойной подбородок и имеет опцию цифрового разглаживания морщин.

***

Протокол разговора в чате:

[11:32] ОНО: пипл, дайте ай-пи какого-нить лоха!!

[11:32] Кто-то: 127.0.0.1

[11:32] ОНО: пасиба!

[11:32] ОНО: щас он подохнет

[11:32] ** ОНО вышло из чата

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Блицкриг: Рокот Бури

Название игры в оригинале: *Blitzkrieg: Rolling Thunder*
Локализатор: *Nival Interactive*
Издатель: *1С*



Несмотря на то, что игра дает нам лишь одну новую кампанию и несколько миссий, все это выполнено настолько качественно, что диву даешься. Даже не верится, что Rolling Thunder сделан не Nival Interactive, а CDV Software. И тем не менее, это именно так. Наконец-то "западникам" удалось сделать толковое дополнение к игре, которое не стыдно поставить на свой компьютер. Переводом игры занималась Nival Interactive. Эта студия славится своими достижениями на почве игр по Второй мировой войне, неудивительно, что перевод получился высококачественным. Впрочем, смотрите сами.

Начнем нестандартно — с мануала. В нем содержится не только вся жизненно необходимая для игры информация, но и советы по тактике и стратегии войны. Мои потуги отловить хотя бы парочку "багов" в мануале не привели к желаемому результату. Отлично, просто отлично. Названия юнитов, зданий, опций в меню — ни малейшего нарекания. Иногда, правда, разочаровывает энциклопедия вооружений. Порой приведена не вся необходимая информация по технике, но это встречается так редко, что заметить непросто. В остальном энциклопедия поражает своим качеством. Все термины (вроде "механика-водителя" или "дальности хода") переведены отлично. Уважаю.

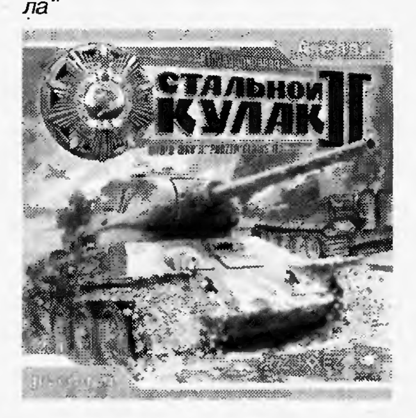
Текст исторической справки также выполнен без ошибок. Нет, там попадаются сомнительные утверждения (вроде того, что немцев под Москвой остановила только зима). Но их стоит, скорее, отнести на совесть разработчиков. Думаю, Nival Interactive просто не имела права самовольно менять такие фразы. Тем более что они создают внутреннюю атмосферу и помогают нам понять представление американцев о войне. Тексты брифингов почти всегда кратки и понятны. К звуку претензий нет. Американцам, немцам и всем прочим оставили их оригинальные голоса.

В итоге в довесок к отличной игре мы имеем отличный перевод. Количество ошибок и помарок минимально. Перед нами однозначный претендент на звание "лучшей локализации месяца". Претендент, которого некому сместить, ибо работа Nival'а выше всяких похвал.

Оценка игры: *8.*
Оценка локализации: *9.*

Вторая мировая: Стальной кулак II

Название игры в оригинале: *World War II: Panzer Claws II*
Локализатор/издатель: *"Акелла"*



"Стальной кулак II" — очередная попытка разработчиков отразить историю Второй мировой войны. Попытка вышла, прямо скажем, не самой удачной. Да, в игре есть четыре кампании, полно разнообразных заданий (тут вам и военные, и шпионские миссии). В специальном режиме, именуемом "Перестрелка", игроки получают шанс не просто сразиться друг с другом, но и заняться отстройкой базы, захватом контрольных точек. Но недостатков не меньше. Здесь вам и "топорная" реализация схемы повреждений (несмотря на утверждение о полезности удара по танкам с тыла, на практике разница между лобовой и кормовой броней почти незаметна), и малое количество команд и построений, и прочие огрехи. Но нас с вами интересует именно локализация. Так что же сделала "Акелла", и каковы результаты ее работы на поприще перевода?

Уже на обложке замечена первая ошибка. Мы узнаем, что, оказывается, восточный фронт Второй мировой носил название "Отечественной войны". Видимо, локализаторам невдомек, что так в российской историографии звали войну с Наполеоном, а войну с Гитлером назвали "Великой Отечественной". Но и это еще не все — в "Великую Отечественную войну", по мнению локализаторов, вошло и контрнаступление в Арденнах! Да, раньше я и не знал, что там были советские войска.

В самой игре переведено все, что требуется. Есть и брифинги, и наименования зданий/отрядов. Вот только те же брифинги пестрят тавтологией и несогласованностью падежей/времен. Естественно, радостных эмоций это не вызывает.

Голосов для перевода использовано немного (пара штук), что порой раздражает. С другой стороны, звук можно засчитать локализаторам в плюс. Ведь они не стали переводить фразы юнитов, произносимые по-английски и по-немецки, что сохранило атмосферу игры.

Мануал, помимо тех же детских ошибок перевода, наполнен еще и исторической информацией. И в этом переводе "Акелле" еще далеко до "Нивала" (последняя всегда старается выправить ошибки и опечатки создателей игры, "Акелла" же перевела все дословно). В итоге мы получили достаточно много чепухи, связанной с тактико-техническими характеристиками отрядов и прочими моментами. К тому же неплохо было бы дополнить руководство определенным количеством информации, дабы сведения по боевым машинам стали более стандартизированными. Но это уже из разряда пожеланий.

Итог — мы имеем неплохой перевод (как игры, так и руководства к ней), который, тем не менее, не идеален.

Оценка игры: *6.*
Оценка локализации: *6.*

Spartan: Gate of Troy

Название локализации: *"Врата Трои"*
Локализатор: *Snowball*
Издатель: *1С*



Компания Snowball продолжает заниматься локализацией череды игр от Slitherine Software. На этот раз мы удостоились чести познакомиться с "Вратами Трои" — адд-оном к небезызвестным "Спартанцам". Дополнение к этой глобальной стратегии предоставляет несколько новых кампаний, среди которых особо отличаются "Троянская война" и "Эпоха колонизации". Для поклонников быстрой игры наличествует сценарий "Фермопилы", позволяющий повторить подвиг царя Леонида и его спартанцев. Но это все так, к слову, а пока глянем на перевод.

Snowball всегда отлично выполняет работу над историческими играми, не подвела студия и на этот раз. Перевод действительно классный. Так, уже в начале — при выборе сценария — можно прочитать информацию не только о заданиях, но и историческую справку по отыгрываемому периоду. Более того, в справочной информации приводятся даже цитаты из Гомера, переведенные на русский.

Названия зданий переведены достоверно. А вот юниты чуть подкачали — нет, с точки зрения военной истории все вроде бы верно, но не все термины совпадают с оригинальной игрой (локализация которой выполнялась той же командой). В принципе, это не существенно, но небольшая нестыковка налицо. А вот к текстам исторических и случайных событий вопросов нет, все на высоком уровне. Читайте — и вы получите полное представление о реалиях того времени.

А отдельное спасибо — за мануал. К игре прилагается подробное руководство (на русском языке), из которого можно почерпнуть огромное количество информации. По сути, этот талмуд разрешит любые проблемы, с которыми вы можете столкнуться в ходе игры. Молодцы, товарищи, так держать!

Вы итоге мы получили великолепную работу. Почти безошибочная локализация, имеющая только один недочет, по праву заслуживает высокой оценки. Без сомнения, команда Snowball в очередной раз доказала свою высокую квалификацию.

Оценка игры: *6.*
Оценка локализации: *9.*

Morgul Angmarsky

Лицензионные диски для обзора предоставлены компанией "Видеохит"

"ВР"-ПАРАД

Как же распределились места в ежемесячном голосовании? Здесь, как говорится, "стабильность — признак класса": первые три места остались, как и в прошлом месяце, за вторыми частями известных игр. Ведет **Half-Life 2**, чуть поодаль — **Космические рейнджеры 2**, с небольшим отрывом опережающие проект **Need for Speed Underground 2**, замыкающий тройку лидеров. Не сумел пока нарушить крепкий строй "двоечников" **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, но он себя, без сомнения, еще покажет. Не прыгнул выше головы (пятого места) покидающий десятку **Rome: Total War**, зато взяла достаточно резвый старт последняя RPG от Troika — **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**. Эти проекты разделили пятое-шестое места. Лишь под конец своего пребывания в "ВР"-параде ослабил натиск и поник **Warhammer 40000: Dawn of War**, спустившись на седьмую строчку хит-парада. Крепко державшийся на восьмой **FIFA 2005**, а девятое и десятое места оккупировали новички: **Prince of Persia: Warrior Within** и **Chaos League**. Среди прочих перипетий в нашем хит-параде можно отметить удачный дебют **Sid Meier's Pirates!**, а также "срывы" **NBA Live 2005** и 3D-квеста о Братьях Пилотах — **Братья Пилоты 3D: Дело об Огородных вредителях**.

Таковы результаты январского голосования. Что будет через месяц — узнаем в следующем номере. Не забывайте, что форма для голосования находится на нашем сайте — http://www.nestor.minsk.by/vr. Заходите и голосуйте. Только, пожалуйста, без "накруток" — они легко вычисляются, а накрученные голоса — аннулируются.

М		Пр. мес.	Название	Голосов
1		1	Half-Life 2	339
2		2	Космические рейнджеры 2	305
3		3	Need for Speed Underground 2	275
4		—	Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	164
5	➡	7	Rome: Total War	104
6		—	Vampire: The Masquerade — Bloodlines	104
7	➡	4	Warhammer 40000: Dawn of War	81
8	➡	8	FIFA 2005	69
9		—	Prince of Persia: Warrior Within	56
10		—	Chaos League	47
11	⬇	10	Total Club Manager 2005	41
12	➡	9	Counter Strike: Source	39
13		—	Sid Meier's Pirates!	33
14	➡	12	Star Wars: Battlefront	33
15	⬆	18	Звездные волки	25

М		Пр. мес.	Название	Голосов
16	⬆	17	Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	21
17		—	Pro Evolution Soccer 4	19
18	➡	16	Evil Genius	18
19	⬆	23	Knights of Honor	18
20	⬇	13	Братья Пилоты. Олимпиада	18
21	➡	20	Full Spectrum Warrior	17
22	⬇	14	NBA Live 2005	17
23	⬇	21	Xpand Rally	15
24		—	T-72: Балканы в огне	15
25	⬇	24	Port Royale 2	13
26	⬇	15	Братья Пилоты 3D: Дело об Огородных вредителях	13
27	➡	22	Kohan II	12
28		—	Guilty Gear XX	11
29	⬇	27	Tribes: Vengeance	11
30		—	Hearts of Iron Platinum	7

ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО): 765 (1968)

➡ — исключается из хит-парада; ⬇ — спускается; ⬆ — поднимается; — — новинка хит-парада

ПОДРОБНОСТИ

Rome Total War. Советы и секреты. Часть 2

Окончание. Начало в "ВР" №1`2005

Обычно в глобальных стратегиях не уделяется много времени тактическим сражениям. Их принято вообще не отражать, а битвы проводить на "автоподсчете" (в пошаговых играх) либо с условной симуляцией (если стратегия в реальном времени с "активной паузой"). Тому пример — лучшие образцы жанра: Crusader Kings, Europa Universalis, Civilization, Galactic Civilizations и прочие. Но некоторые игры отходят от этого, становясь из чисто глобальной стратегии смесью стратегии и тактики. Именно такие игры делает Slitherine Software (последний образец — Spartan), такой является и Rome Total War. Тактические битвы играют значительную роль в серии Total War, что частенько отодвигает на второй план стратегический элемент. Но ничего не поделаешь, смиримся с этим и посмотрим на особенности войны в игре.

Ходим по карте

Начать стоит с глобальной карты. Армии не появляются сами собой в нужной точке, их надо передвигать. Схема передвижения претерпела значительные изменения по сравнению с предыдущими играми серии. Раньше за один ход вы всегда могли передвинуть свою армию в любую из соседних провинций, теперь такого нет. Отряды проходят весь путь по карте, как и положено. Их скорость передвижения зависит от двух факторов — рельефа и состава армии. Перебираясь через горы, ваши доблестные войска вряд ли покажут рекорды скорости. И наоборот, на равнинах вы вправе ожидать от них быстрого перемещения.

Но еще важнее — состав армии. Это вы почувствуете на собственной шкуре, когда возьмете с собой обоз с осадными орудиями. Армия, нагруженная таким "добром", будет ползти со скоростью черепахи. Конечно, когда она дойдет до места назначения, то мало вражескому городу не покажется. Но за время похода противник сможет подогнать большое количество мобильных подкреплений.

Действует и обратный закон. Попробуйте составить армию из чисто кавалерийских отрядов, и вы увидите, как она будет успевать везде и всюду. Другое дело, что такая армия хороша лишь в нескольких случаях. Первый — гонять армии повстанцев и рабов по карте (повстанцы редко когда достаточно сильны). Второй случай — выполнение задач типа "в тылу врага", когда надо быстро ударить с тыла по слабозащищенному городу или уничтожить подкрепления противника, идущие из глубины его страны к линии фронта. Третий — разведка. Кавалерия сможет быстро "пробежаться" по приграничью, узнать обстановку и ускользнуть от отрядов противника (если только последний не догадается перехватить ваш храбрый разведотряд своей кавалерией). Четвертый — добивание отрядов врага, сбежавших с поля боя. Ну и последний случай — когда ваше государство относится к тому типу, где кавалерия играет определяющую роль. Яркий пример — Парфия. Из парфянских кавалеристов вполне возможно составить сбалансированную армию. Но даже парфянская конница ничего не сможет поделать с крепостями (кроме осады), и штурм придется отложить до появления на поле пехоты. Есть и другие случаи, когда мобильные силы могут понадобиться на стратегической карте, но все они менее значимые, нежели упомянутые мной.

"Так что же делать?" — спросите вы. Стоит упирать на пехоту, конницу или на осадные орудия? Ответ прост — лучше всего создавать армии с соблюдением баланса родов войск. То есть сочетаем три вида армий. Вид первый — мобильные кавалерийские силы (их задачи мы уже перечислили выше). Второй вид — пехотные армии полевого типа, "заточенные" под полевые сражения (с разумным сочетанием пехоты и конницы). Их должно быть немного, но все они должны быть элитой, с множеством отличных отрядов и своими генералами. Задача этих армий — уничтожение сил противника в генеральных сражениях. Третий тип армий — осадно-штурмовые. Они идут следом за основными силами, блокируют и берут штурмом города противника. Такие армии состоят из пехоты вперемешку с осадными машинами. Они должны быть достаточно сильны, чтобы без посторонней помощи взять штурмом средний укрепленный город врага. Данный подход позволит вам без проблем превзойти соперника на стратегической карте и даст неплохие шансы на выигрыш в тактике во всех схватках.

Войска на стратегической карте (при наличии в отряде генерала) могут также строить два типа сооружений — наблюдательные вышки и форты. Вышки будут показывать вам территорию в непосредственной близости от себя, что позволит сэкономить на разведывательно-пограничных отрядах. Цепь вышек неплохо бы построить на границе с какой-нибудь мощной страной. Но заниматься этим стоит только в одном случае — если вы не собираетесь с этой страной воевать еще ходов пятьдесят как минимум. Иначе у вас в тылу быстро окажется множество бесполезных построек (уж на своей территории повстанцев вы как-нибудь разглядите, а больше никакой пользы от вышек не будет).

Форты же неоценимы тем, что в них можно поместить армию. И армия эта сможет не только контролировать пространство в некотором радиусе вокруг себя, но и получит от форта дополнительную защиту. Форты лучше размещать в особо опасных узких проходах. Ведь после введения перемещения армий по карте и увеличения роли рельефа стратегия войны изменилась очень значительно. В ряде мест армия пройти не может. Например, через горы вне перевалов или через реки (где нет моста или брода). Тут-то мы и "напакостим" противнику. Берем мост и прямо за ним выстраиваем форт. В форт сажаем армию посильнее и ждем глупцов, которые решатся напасть на ваших доблестных пограничников. Только помните, форты надо строить разумно. Например, тем же римлянам-Юлиям вначале очень неплохо будет прикрыть завоеванные северо-италийские земли фортами на перевалах в Альпах. Этим вы избавитесь от угрозы с севера со стороны германских племен. А вот строить форты на границе с Сенатом смысла нет — все равно в будущем придется наступать, а не обороняться.

Важность флота

Флот в игре стал полезнее, нежели в той же Medieval Total War. Но морских битв нам так и не сделали, оставив этот компонент на "автоподсчет". Наверное, это хорошо — в течение огромной кампании заниматься еще и флотскими сражениями наверняка стало бы утомительно. С другой стороны, все слишком зависит от воли компьютера.

В Rome Total War вы просто обязаны контролировать море. Дело происходит в Средиземноморье, и вода занимает значительную и значимую его часть. Давайте глянем на карту и представим пару ситуаций, в которых без флота нам было бы, мягко говоря, "очень грустно". Посмотрите на Сицилию. Видите, как близко от нее до земель современного Туниса? Предположим, что у нас нет флота и никогда не будет. И сколько же наша доблестная армия будет топать до этого самого Туниса пешком? Но это еще полбеды. В отсутствие флота, к примеру, было бы совершенно невозможно покорить, скажем, Британию.

Итак, флот нам нужен как средство, с помощью которого мы будем высаживать десант. Но ведь враг тоже не дурак. Каждая мощная держава с выходом к морю имеет и свой флот. И флот этот будет стараться вашей высадке всячески помешать. Значит, его придется разбить, и нам понадобятся не меньшие военно-морские силы.

На этом значение кораблей в игре не заканчивается. Флот (как и в реальной жизни) может нанести ущерб экономике вашего соперника, для чего надо блокировать его порты (что уменьшит морскую торговлю). К тому же в блокированном порту противник не может строить новые корабли, и ваши шансы на победу на море увеличиваются.

Кстати, о морских битвах. Расчет их результатов ведется компьютером, и определяющую роль играет количество и качество ваших кораблей. Но на самом последнем уровне сложности нам придется заботиться о флоте гораздо больше, ибо там компьютерные игроки имеют перед вами значительное преимущество. И их бирема может без проблем расправиться с вашей триремой. Так что учитывайте и этот момент.

О влиянии морской мощи

Давайте же попробуем хотя бы сформулировать морскую доктрину для своей страны с учетом того, какое географическое положение она занимает.

Итак, если вы континентальная держава и собираетесь таковой оставаться, забудьте о флоте. Он может вам понадобиться лишь в редких эпизодах. Например, при высадке на территорию особенно упорного островного врага. Но для этого достаточно пары-тройки десантных кораблей, а не массы бесполезно гниющих трирем. К сухопутным странам относятся Армения, Парфия, Дакия, которые спокойно могут большую часть игры даже и не вспоминать о кораблях.

Второй тип стран — те, для кого флот важен. Отличным примером будет Карфаген. Карфагенянам нужен флот, ведь у них много владений на островах и полуостровах. Соответственно, пунийцы будут уделять значительную часть своих ресурсов и времени строительству и поддержанию флота в высокой боевой готовности.

Наконец, третий тип — страны, которым без флота выжить очень сложно. В игре есть одно ярко выраженное государство такого типа — Греция. Сами посмотрите, насколько далеко разбросаны греческие владения. Они есть и в Малой Азии, и на Родосе, и в собственно Греции, и на Сицилии. А с учетом того, что игра сама нас подталкивает к завоеванию еще и Крита, становится понятно — грекам без флота никуда.

Как же морским странам использовать свои военно-морские силы наилучшим образом? Перво-наперво надо флот построить. Допустим, он у вас уже готов, и пришла пора повоевать. Создайте несколько флотилий. Часть из них будет разведывательно-диверсионными группами. Их цель — получить информацию о местонахождении главных морских сил противника. Вторая задача таких флотилий — блокирование незащищенных портов. Здесь надо быть очень осторожными, чтобы не напороться на крупную вражескую эскадру.

Второй тип флотилий — ударные эскадры. Они будут отлавливать и уничтожать все, что плавает и враждебно вам. Как только они с этим справятся, эскадры можно будет расформировать на отдельные мелкие отряды, чтобы блокада побережья врага была полной (если вам на это не хватало сил до сих пор). При полной блокаде вражеских портов противостоящая нам страна лишается части дохода (от морской торговли), теряет возможность строить флот и не может провести высадку на наши земли с моря.

Простейшим наглядным примером такой стратегии может служить стандартная игра за Карфаген против Рима. Максимально быстро отстраиваем флот средних размеров. После этого блокируем римлян в Италии (они все равно с вами уже воюют к тому моменту, бояться нечего). И посмотрим, удастся ли этим италийским выскочкам дойти до наших родимых земель по суше. А сами мы методично, город за городом, захватываем владения римских фракций. Кстати, быстро заперев римлян в Италии, вы практически сведете к нулю влияние двух фракций из трех (Бруты не смогут вести активную экспансию на Балканах, а Сципионы — в вашем направлении). Надо ли говорить, что это две трети успеха?

Напоследок — о перемещении флотов. Самый быстрый способ — идти вдоль берега (не зря же компьютер все время старается предложить вам именно его). Но быстрейший — не всегда значит самый хороший. Ведь если ваш флот слабее такового у противника, любое столкновение может стать фатальным (особенно обидно потерять десант). Следовательно, можно попробовать "пойти напрямик", срезав дорогу и миновав опасные участки. Может, скорость вашего передвижения по морю немного и замедлится, зато безопасность повысится. Ведь искусственный интеллект старается двигать свои корабли по кратчайшей дороге.

Выбор армии

Настала пора перейти от дел стратегических к тактическим и поговорить о битвах в Rome Total War. Чтобы драться, надо прежде всего собрать армию. А армия для битв нужна сбалансированная. Такая, чтобы могла ответить на любую угрозу, которую сможет выдвинуть противник. Поясню на простейшем примере. Допустим, у вас много тяжелой пехоты, и ваши доблестные пехотинцы победили уже не в одной битве. Противник выставил не менее опытную армию, основанную на применении кавалерии. На первом этапе он расстреливал ваших героических пехотинцев конными лучниками, пока вы безуспешно гонялись за ним по всему полю. А на втором — обошел конницей с тыла и, пользуясь преимуществом в мобильности, ударил с нескольких сторон. Результат — ваша армия разбита и бежит, сражение проиграно, и что последует дальше — знает только Юпитер. Но, как известно, не боги горшки обжигают, так что глянем на выбор отрядов, которые нам предлагает игра.

Как и в любой подобной игре, в действие воплощен принцип "камень — ножницы — бумага". То есть против каждого отряда можно найти противодействие. Какие же у них всех преимущества и недостатки?

Легкая пехота. Единственное достойное ей применение — охранять ваши города. Можно попробовать "погонять" ею лучников. А так — типичное "пушечное мясо".

Средняя и тяжелая пехота. Неплохо подготовлена для ближнего боя, обладает соответствующим вооружением и броней. К сожалению, у нее низкая скорость, что делает ее уязвимой для стрельбы и рейдов кавалерии с тыла и флангов. Во всем остальном пехота станет отличной основой для вашей армии. Несколько отличается от остальных типов пехота, вооруженная копьями. Она слабее против пехотных отрядов врага, зато отлично выстоит против конницы.

Конница. Отряды конницы отлично себя зарекомендовали в атаке на стрелков противника, перехвате вражеской конницы, заходящей вам в тыл. Еще они отлично справляются с добиванием врага, бегущего с поля боя. Но есть у кавалерии и минусы — если такая конница напорется на большой отряд копейщиков противника, можете попрощаться с ней.

Стрелки. Легкая пехота, способная натворить немало бед. Отлично выглядит в противостоянии с тяжелой пехотой за счет возможности обстрела последней и чуть более высокой скорости. Однако если до ваших стрелков доберется кавалерия, считайте, что они уничтожены. Выживут после этого очень и очень немногие, разве что вы быстро исправите ситуацию (контратаковав своими конниками). И учтите, так называемый friendly fire ("огонь по своим") стал гораздо более опасным. Не надо обстреливать отряды противника, находящиеся в контактном бою с вашими людьми — больше своих потеряете, чем чужих. А стрелки-пращники и вовсе стреляют по прямой линии. Поэтому никогда не ставьте их позади ваших войск — жестоко поплатитесь за столь "детскую" ошибку.

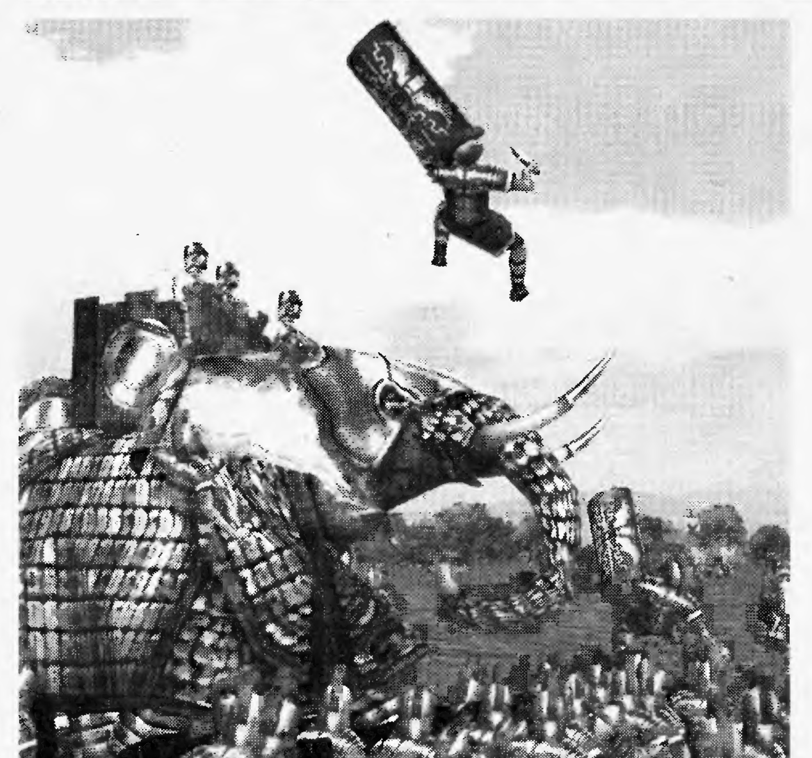
Стреляющая кавалерия. Отличается от пехотных стрелков более высокой скоростью. А у некоторых стрелков-кавалеристов есть замечательная способность стрелять на ходу. Точность при этом невысока, но полезность очень большая.

Осадные орудия. Никто не запрещает вам использовать на поле боя баллисты или онагры. Они великолепно уменьшают численный состав вражеских подразделений и понижают их показатели морали (а вам бы понравилось, если бы рядом стоящего товарища впечатало в землю камнем?). Но есть два момента, которые стоит усвоить раз и навсегда. Первый — баллисты, как и пращники, не должны стоять позади своих войск. Они также ведут огонь по прямой, но последствия будут гораздо более печальными, чем от неправильного применения "безобидных" парнишек с пращами. Второй — команда осадной машины невелика. И прорыв врага к ней даже на десяток секунд будет фатальным для вашей огневой мощи — всех артиллеристов попросту "вынесут". Не допускайте прорывов и держите рядом с баллистами/онаграми дополнительную охрану.

Колесницы. Бывают нескольких видов. По сути — нечто среднее между кавалерией и слонами. Часть из них отлично сражается в ближнем бою, а бывают и стреляющие колесницы. И еще — колесницы отрицательно влияют на мораль (хотя и слабее слонов).

Специальные отряды. Их в игре масса. Например, боевые псы. Псари спускают их с цепей, и песики бегают по полю, кусая всех врагов. И даже если их всех перебьют, после боя число собак восстановится — главное, чтобы выжили их псари. Есть в игре и боевые свиньи. Эти имеют только одно предназначение: сеять панику в рядах врага. Пастухи перед выпуском свинок на поле их поджигают (садисты какие-то!). Горящая свинья — отличный способ испугать людей или слонов. Но хватает свиней ненадолго, и от них остается лишь хорошо прожаренный шашлык. Есть и другие интересные юниты вроде визгливых варварских женщин или метателей голов. Но их перечисление займет слишком много времени.

Слоны. Я не зря оставил этих ребят напоследок. Даже один отряд слонов способен полностью переменить ход боя. Бронированный же вариант слонов в непропатченной игре вообще был практически неуязвим. Единственный способ им повредить — испугать огнем (от лучников или свиней) и часто атаковать с тыла и флангов. Тогда слоны могут сойти с ума и начать топтать всех подряд. Тут уж не зевайте и спасайте своих, подставляя под удары врагов. А нормально сражались со слонами только другие слоны. С патча 1.1 ситуация поменялась, и слонов стало возможно убивать частью рядовыми войсками, а также ранить копьями. Воевать слонами проще простого — напускаем их на врагов (особенно на некопейную пе-



хоту и конницу) и ждем результата. Слоны не только расшвыривают все на своем пути, но и топчут врагов. А сидящие у некоторых видов слонов на башнях лучники еще и стреляют. Единственный минус — не стоит пускать слоников в атаку через свои боевые порядки — строй будет сломан (хотя никого и не убьют).

Наемники. Эти товарищи, одетые в зеленое, могут принести вам много пользы. Особенно когда до ближайшего города идти и идти, а подкрепления нужны позарез. Берем наемников — и "до осени дотянем". А иногда в наемниках попадаются и хорошие войска — вроде скифской кавалерии, легионеров или тех же слонов (зависит это от места, где сейчас стоит ваша армия).

Итак, соблюдайте баланс между родами войск в составе вашей полевой армии. Пусть в ней будут и тяжелые пехотинцы (основа основ), и конница (без нее никак), и стрелки. Есть возможность — обзаведитесь слонами или колесницами. Ну и учитывайте фактор противника. Лучше всего стараться подобрать армию, хорошо дерущуюся именно против данного врага. Так, против македонян хорошо помогут стрелки и кавалерия, а против египтян — конница и пешие стрелки (в сочетании со средней пехотой). Думайте, думайте и еще раз думайте, и победы не заставят себя ждать. Вот и все о войсках. Направляемся к тактике битв.

Тактика на поле боя

В игре очень важна начальная расстановка войск. Если со стороны врага последует ранняя атака, вы можете не успеть ничего изменить до конца боя. Так что сразу расставляйтесь так, как вам кажется лучше всего.

Большинство игроков отдает предпочтение следующей расстановке. В центре — основная масса: ряды тяжелой пехоты (копейщики и мечники). По краям пехота прикрывается кавалерией. Сзади — осадные орудия, стреляющие навесом. Спереди — стрелки. По краям боевого порядка — баллисты. Но эта расстановка может варьироваться от битвы к битве. Например, если у соперника много кавалерии, бессмысленно ставить стрелков спереди — до них очень быстро доберутся. Или же вы хотите нанести удар "кочергой" (как это сделал в свое время Эпаминонд со спартанцами), тогда все будет совсем не так. И т.д. и т.п.

Ваша тактика должна основываться на использовании слабостей противника и своих сильных сторон. Старайтесь зайти во фланг или в тыл — такие атаки сильно понижают мораль врага и повышают ваши шансы на победу. Используйте слабые стороны врага. К примеру, если вас обстреливает легкая конница, перехватываем ее своей контактной кавалерией. Атакует кавалерия? Познакомьте ее с копейщиками, она наверняка будет рада. Таких приемов можно применить много. Ваша же задача — всегда адекватно отвечать на угрозы и держать инициативу в своих руках. Неплохо бы иметь подвижный резерв, способный переломить ситуацию на отдельных участках боя.

Очень важен (особенно для конницы) первый удар (так называемый "натиск"), после которого показатели атаки понижаются. Но для кавалерии есть один "финт ушами". Как только "натиск" прошел, отводите конницу на какое-то расстояние назад — и снова давайте команду атаковать.

Бой можно поделить на три фазы: дебют (перестрелка и завязка), миттельшпиль (основные сражения) и эндшпиль (развязка). В последней фазе ваша задача — грамотно организовать преследование противника. Чем меньше врагов спасется с поля боя, тем меньше у вас будет проблем в дальнейшем. Берем кавалерию и догоняем всех, кого сможем. Для этих целей можно использовать и кавалеристов-стрелков. Зажмите Alt и прикажите им атаковать. Они не будут отвлекаться на стрельбу и займутся контактным боем (тот же фокус действует и для любых других стрелков).

Приведенная мной расстановка и тактика хороша для идеальных условий (ровная местность, хорошая погода и т.д.). Но ведь условия часто совсем не идеальны. Поэтому стоит обратить внимание на несколько важных факторов, первым из которых является рельеф.

Особенности местности и рельефа

Рельеф может оказать существенное влияние на ход сражения. Например, войска, которые закрепились на холме, не только дальше стреляют, но и получают бонусы против тех, кто атакует их снизу. Отсюда простой вывод — старайтесь занять возвышенности и, по возможности, не атакуйте врага, засевшего на возвышении, прямо в лоб.

В лесу стрелки и кавалерия слабее, чем на открытой местности. К тому же в лесу почти все отряды (кроме генеральского и слонов) можно спрятать. При большом количестве стрелков и конников в вашей армии первоочередной станет задача выманить противника из леса на открытую местность. Посильную помощь в этом вам окажут ложные атаки кавалеристов на позиции укрывшегося в лесу врага. Ну а вам лес также поможет. Спрячьте там пару-тройку засадных отрядов и в нужный момент ударьте во фланг. И вы сами удивитесь произведенному эффекту.

Узкие проходы и мосты. Такие места очень легко защищать. Достаточно перекрыть их пехотой (помните историю о 300 спартанцах?), а сзади поставить лучников и артиллерию. И враг не пройдет. Хуже, когда атаковать такую позицию вынудят вас. Остается либо выманить противника с удобной позиции, либо расстрелять его, либо тупо атаковать. В последнем случае риск слишком велик, и игра не стоит свеч (разве что защищен брод крестьянами, а у вас тяжелая конница).

Еще одна разновидность местности — пустыня. Влияет она только на воинов в доспехах, повышая их усталость. А "своим" (вроде египтян), наоборот, помогает, давая неслабые бонусы.

О морали и генералах

Армия без генерала значительно слабее таковой с генералом. Генерал — не просто ваш аватар на поле боя, но и полезный боевой отряд. Сам по себе он очень неплохой боец. Хороший генерал может в одиночку справиться с отдельным отрядом легкой пехоты. Да и его телохранители — тоже ребята не промах. Вместе с генералом они готовы пойти "в огонь и воду" и "порвать на шматки" очень и очень многих. К тому же генеральский отряд обычно на конях, что делает его отличным выбором для преследования противника.

Можно использовать его и в качестве мобильного резерва, но лишь в самых опасных случаях. Ибо место генерала в первые две фазы боя — в центре боевых порядков. Настоящий командующий должен поддерживать высокий боевой дух в подчиненных, а этим наши генералы заниматься умеют. Чем выше ранг генерала (количество "звездочек"), тем на больший радиус распространяется его способность повышать мораль подопечных. Держите генерала в центре, так как именно там противник чаще всего атакует с наибольшей яростью. Если же тяжесть атак переместилась в другую точку, переместите командующего поближе к ней, и вы увидите, как воодушевятся ваши люди, увидев появление отца-командира рядом с собой и услыхав его зычный голос.

Мораль — очень важная характеристика. Отряд, у которого мораль упала серьезно, может побежать с поля боя, и вы не сможете отдавать ему приказы. Если это ваш отряд, то есть только два варианта развития событий. Первый — ждать, пока ситуация нормализуется и отряд вернется под ваше командование (но если подразделение перепугалось слишком сильно, его уже не вернуть). Второй вариант — послать вслед бежавшему отряду генерала и с помощью специальной команды вернуть его в бой. Этот подход имеет свои минусы — ведь придется убрать генерала из боя на какое-то время. А вдруг именно в этот момент произойдет прорыв? Решение только одно: возвращать только очень важные отряды, а на остальные просто наплевать (одумаются и сами вернутся).

Какие факторы влияют на мораль? Это наличие поблизости своего генерала, командующего противника, успехи и поражения в битве, атака войск отрядами врага с фланга и тыла, усталость отрядов, осадные орудия, слоны и колесницы врага. В целом, как видите, способов понизить мораль противника более чем достаточно.

Есть и еще один очень действенный способ. Для его применения надо убить вражеского генерала. Если вы уже имели к этому моменту перевес на поле боя, армия противника, скорее всего, побежит, а вам останется ее только добить. И даже если враг в этом случае не ретируется, мораль у него очень сильно понизится. Надо ли говорить, что беречь генерала следует как зеницу ока?

И не допускайте ситуации, когда ваши генералы находятся под управлением AI. Произойти это может, если близко к атакуемому отряду врага стоит еще одна армия с генералом. Тогда всеми армиями, кроме нападающей, будет командовать компьютер. А уж он обязательно постарается угробить отряд вашего второго командующего в лобовых атаках. Способов решения проблемы два. Первый — сражаться одной армией. Второй — вывести из состава второй армии командующего и отвести его на безопасное расстояние (вне красного поля вокруг армии врага на стратегической карте).

Штурм городов

Но вот, армии врага разгромлены, и осталось только навести на его землях порядок, для чего надо взять его города. Города берутся двумя способами — осадой либо штурмом. Если ваша армия слаба, а город силен — осаждайте его, пока у защитников не кончится продовольствие. Если же ситуация противоположная, и вы уверены в своих силах — штурмуйте.

Для штурма неплохо бы обзавестись осадными приспособлениями (в виде тарана или лестниц), что строятся прямо на стратегической карте. После этого начинайте штурм. Задача — за отведенное время взять центр города и удерживать его три минуты, и тогда город сдастся (сколько бы защитников ни уцелело). Но если враг вернет контроль над центром хотя бы на секунду, отсчет времени после нового захвата городского центра начнется сначала. Так что будьте бдительны!

При сражении вам очень сильно помогут осадные приспособления. **Таран** нужен для разбивания ворот. Правда, при атаке на город с каменными стенами вы потеряете немало таранов (и людей из их команды), пока будете продвигаться к воротам (уж больно хорошо его поливают маслом и расстреливают огненными стрелами). **Лестницы** дадут возможность взобраться на стены. Но делать это надо там, где противников не много или вовсе нет, иначе вас отобьют без проблем. **Подкопы** — дело бестолковое и почти всегда неперспективное, не увлекайтесь ими. Ну а наилучшим образом себя зарекомендовали **Осадные башни.** Эти здоровенные передвижные крепости очень крепки и перевозят ваших воинов прямо к стенам вражеского замка. Идеальный вариант для удара по стенам каменных крепостей. Жаль только, что воины идут к башне под огнем и не могут сидеть в ней с самого начала.

Штурм делится на два этапа: взятие стен и бои в городе. Проводим первый этап. Берем солдат и атакуем город с нескольких сторон. Одни бьют тараном в ворота, другие с разных направлений подкатывают осадные башни, третьи лезут на стены. Как только нашим бойцам удается прорваться — закрепляйте успех. Противник часто рвется ликвидировать прорыв и снимает войска с других участков стены, что даст вам шанс совершить прорыв в еще одной точке и ударить с двух сторон. А после утверждения на стенах остается только рваться к воротам и открыть их (ворота откроются, когда все их защитники падут).

Переходим ко второй стадии штурма. Собираем войска и бьем противника "в хвост и в гриву". Здесь главное — не дать ему опомниться. Стоит на минуту замешкаться, и перед вами встанет проблема прорыва обороны в узком коридоре. Ведь город — это, по сути, квадрат, поделенный на кварталы узкими улочками (мосты не напоминает?). Итак, стараемся сломить врага и загнать его в центр поселения. Если же он нагло отказывается сдаваться, попробуйте атаковать по другой улице. А прорвавшись к центру, останется "дело техники" — уничтожить защитников флага и не подпускать к нему врагов в течение трех минут.

При обороне действуйте так, как вы бы не хотели чтобы делал компьютер при вашем штурме. Помещайте на стены побольше лучников, будьте готовы отражать атаки с разных направлений. Ни в коем случае не попадайтесь на удочку прорыва в одной точке и не снимайте войска с других участков стены. Желательно также иметь в городе кавалерийский резерв, способный ликвидировать прорыв мелкого масштаба.

Если же противник все-таки прорвался в город, срочно организуйте оборону. AI не силен в обходе и будет атаковать в лоб. Медленно перемалывайте вражеские войска своими копейщиками и лучниками, а в это время обходите кавалерией с тыла. И когда настанет удачный момент, атакуйте конницей и наступайте пехотой одновременно. Проведенная операция "молот и наковальня" почти всегда приводит к полному разгрому оппонента.

Определенную роль в штурме городов играют и онагры. Но против каменных стен они практически бессильны. Кстати, города с развитой фортификацией обладают и еще одной особенностью, очень неприятной для штурмующих. Их башни стреляют не только наружу, но и внутрь крепости. В итоге, если вы прорвались внутрь такого города, лучше всего постараться отвести войска от башен вглубь поселения как можно быстрее, иначе будут серьезные потери в живой силе.

Данных советов вполне достаточно для того, чтобы с успехом взять город противника и отстоять свой.

Заключение

Вот и подошел к концу мини-цикл статей по Rome Total War. Я постарался раскрыть вам как можно больше интересных моментов игры и поведать обо всех нюансах. Дальше — дело за вами. Пользуйтесь моими советами, но не считайте их истиной в последней инстанции. В конце концов, каждый человек достаточно умен и изобретателен, чтобы придумывать что-либо свое. И возможно, вы придумаете такую тактику, перед которой все мои наработки окажутся просто детским лепетом. Дерзайте, ведь для этого надо лишь потратить больше времени на такую хорошую игру, как Rome Total War, — и вы обязательно станете лучшим полководцем и стратегом. А потом и Императором. И услышите клич Ave Caesar из тысяч глоток. И благодать Юпитера и Марса снизойдет на вас...

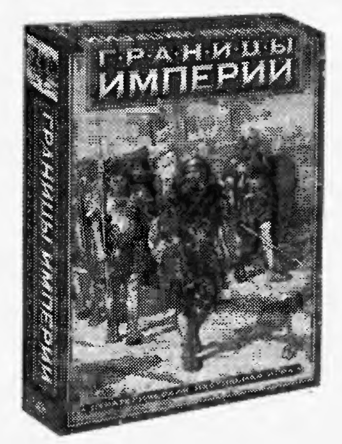
Для игры использована английская версия 1.1.

Morgul Angmarsky

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

"Границы империи". Так пал Рим

Жанр: *настольно-печатная игра*
Разработчик: *А. Калинин*
Издатель: *"Технолог"*
Количество игроков: *2-4*
Длительность партии: *от 1 часа*



Как ни велик был Рим, но и он однажды пал. Города Империи превратились в развалины, а на полях, расположенных на местах их бывших улиц, крестьяне стали пасти коз и свиней. Потом пришло Возрождение и пробудило интерес к античности. Люди хотели выяснить, как же происходило падение Римской империи, чем оно сопровождалось, что творили так называемые варвары... На эти вопросы пытаются ответить не только историки, но и разработчики игр.

Компания "Технолог", выпустившая за последний год с небольшим ряд настольно-печатных игр, посвятила одну из них временам разрушения Рима. Игроки могут принять участие в великих исторических событиях, пытаясь победить Империю или же помочь ей выжить. Игровая партия длится недолго, что позволяет без проблем отыграть ее в каком-нибудь клубе. Да и правила относительно просты и в то же время содержат множество возможностей. Все это вместе взятое подвигло меня рассказать вам сегодня о "Границах империи".

В игре мы можем не просто играть разные роли (Императора, узурпатора или варварского вождя), но и сделать это в рамках одной и той же партии. Согласитесь, не многие проекты на такое способны. Как же решить, кем вы будете? Очень просто. В начале всем участникам раздается фиксированное количество карточек, которые они внимательно изучают. Карточки делятся на три категории: римские войска, варварские войска и варварские племена. Тот, у кого наибольшее количество карточек римских войск, станет императором. Тот, у кого карточки имперских войск есть, но их меньше (при равенстве в дело вступают дополнительные факторы), может стать узурпатором (хотя и не обязан). Ну а тот, у кого нет ни карточек имперских войск, ни карточек племен, не может вообще ничего сделать, пока не обзаведется чем-нибудь требуемым. Хорошо хоть, что карточки прибавляются каждый ход, и ими можно торговать, посему появиться на игровом поле не сложно.

Игровое поле — это карта Римской империи, поделенная на провинции (а провинции — на гексы), а также примыкающие варварские земли. Ход начинается с Императора, задача которого — удержать под своим контролем как можно большее количество неразграбленных гексов к концу игры. Император (в отличие от всех остальных) может получать доходы с провинций (свободных от варваров и не разграбленных). Эти доходы тратятся в двух направлениях. Первое — постройка оборонительных сооружений (пограничных укреплений и крепостей), второе — наем варварских войск (если они, конечно, будут у Императора на руках).

Узурпатор — это товарищ, с интересом смотрящий в сторону императорского трона. Он совсем не прочь и сам порулить громадной страной и может осуществить это желание, если Императора убьют. Или же он может попытаться занять одну из двух столиц Римской империи (Рим или Константинополь), после чего государство поделится на Восточную (Византию) и Западную (собственно Рим) части. Но пока узурпатор не стал Императором, его удел — грабить провинции, накапливая доход, и храбро бегать от римской армии.

Варвары, как это ни странно, имеют главной целью не разрушение, а созидание. Количество очков игрока-варвара определяется тем, сколько гексов он сумел заселить своими подопечными. Правда, делается это на территориях Рима, так что Императору в любом случае придется несладко.

В ходе игры можно менять "профессию", переходя из одной категории в другую. Никто не запрещает, к примеру, выйти вначале узурпатором, ограбить все, до чего дотянутся руки, после чего заявиться вождем варваров (награбленное при этом останется с вами). Это вносит разнообразие в игровой процесс, заодно усложняя задачу Императора.

Войска делятся на две категории: императорские и варварские. Первых в игровой колоде относительно немного. Но среди них есть такой юнит, как "Гарнизон". Имея стандартную боевую силу 1 (в "Границах империи" встречаются юниты с силой 8), он способен отбить любую атаку на пограничное укрепление либо крепость. Варварские же войска относятся к разным типам подразделений (ополчение, дружинники, конные дружинники и т.д.). Проблема для варваров только в том, что использовать племя может лишь подходящие войска, которые написаны на карточке. А таких войск может и не оказаться на руках — и придется меняться с другими участниками партии.

Периодически в мире игры происходят сражения. Каждый игрок имеет фигурку армии, которую может перемещать по карте (с учетом преград вроде рек или гор, замедляющих скорость). При встрече двух армий они могут вступить в битву (а могут и просто стоять рядом). Кубиков для битвы не требуется, так как проходит она по оригинальной схеме. Атакующий игрок выкладывает карточки своих войск (в любом количестве), после чего обороняющийся должен выложить число карточек с суммарной боевой силой выше, чем у атакующего (иначе бой обороняющийся проиграет). Все карточки, участвовавшие в бою, сбрасываются в отбой и больше в данной партии не участвуют. Соответственно, если у игрока закончились карточки, подходящие его племени (империи), он покидает игру в своем нынешнем статусе и может выйти лишь кем-нибудь другим. Так что бой — предприятие рискованное и не всегда выгодное. Более того, для варваров бой — потеря будущих поселенцев. Они могут расселяться на территории римских провинций, используя не только награбленное, но и свои войска. И чем сильнее будет войско, тем мощнее будущее поселение. А ведь варварские поселения могут быть атакованы и уничтожены как римлянами, так и варварами. Вот и думайте, что лучше: попытаться расселиться на большой территории, но маленькими городками, или же построить несколько хорошо укрепленных мегаполисов. И помните, что быстрое расселение, — не всегда лучший выход. Противники могут придержать лучшие карты до эндшпиля и атаковать вас тогда, когда уже нечем будет ответить.

Заканчивается игра в двух случаях. Первый — все племена уже расселились или уничтожены. Второй — один из игроков (не лидер по очкам) объявляет конец игры. Впрочем, могу сразу дать совет: не злоупотребляйте вторым способом. Неприятно, когда в результате сговора побеждают по очереди два человека.

Резюмируя вышесказанное, отмечу, что "Границы империи" — хорошая игра с рядом нетрадиционных решений. Смена ипостаси в ходе игровой партии, отличная и нетрадиционная боевая система, богатство тактических решений — эти факторы способны сделать ее одним из лучших "простых" игровых проектов, не требующих долгого чтения правил и тщательного изучения игровых нюансов. Рекомендую всем поклонникам "настолок" опробовать данный проект.

5 6 **7** 8 9 10

Хорошая, несложная, интересная и недорогая игра про падение Рима. Будет интересна практически всем поклонникам настольных игр.

Morgul Angmarsky,
morgul@newmail.ru

НОВОСТИ

«Эра Водолея» возрождается

Наверняка многие из вас видели российскую ролевую игру "Эра Водолея". В ней игроки попадали в современный мир, где, помимо людей, жили и разнообразные представители нечисти и нелюди. Мы боролись с агрессивностью товарищей из потустороннего мира, искали могущественные артефакты, проводили расследования происшествий. Команда же "Проект 7", которая сделала игру, запланировала для нее массу дополнений и сценариев, но потом распалась. И вот совсем недавно последовало объявление о возрождении проекта.

Часть бывших сотрудников "Проект 7" вместе с другими энтузиастами собирается издать книгу "Эра Водолея: Бубен Среднего Мира". Книга эта станет переработкой правил оригинальной "Эры Водолея" с добавлением сценариев и прочих моментов. В правилах основные изменения касаются ролевой системы, а также количества необходимых для игры кубиков (будет достаточно двух шестигранных). В игре отныне будет пять организаций, а не одна; причем среди этих пяти будет и "вампирская мафия" (отнюдь не положительная). Ну а самое интересное — это количество идей, появившихся у новой группы разработчиков. Тут вам и книги по магии и экстрасенсорике, и о военной технике и боевых возможностях, и обо всех организациях мира "Эры Водолея", и об исторических сеттингах (начало XX века) — в общем, планов громадье (если бы они все еще и осуществились!).



«Кольцо Власти» расширяется

Все больше и больше наборов выходит и заявляется для российского воргейма "Кольцо Власти". В Москве уже появились первые отливки набора "Эльфийская пехота" (вашему вниманию картинка с обложки набора). А по адресу http://www.ringofrule.ru/files/lbh/zombi.doc можно скачать боевые характеристики набора "Зомби". У последних есть несколько интересных особенностей. Они не живут в отсутствие Некроманта, в половине случаев возвращаются в игру после уничтожения, а "чумные зомби" также могут травить противников своим ядовитым дыханием. Точная дата выхода новых наборов пока не объявлена.

«Киберпанк-4»

Компания Dizart взялась за реставрацию игровой системы "Киберпанк". Это будет тактическая игра, в которой игрок выступит в качестве командира взвода боевых существ, борющихся за утраченные артефакты и открытия прошлого. Задача нам ставится одна — выжить на заброшенной планете и найти способ максимально усилить свою расу. В процессе игры придется пройти через многочисленные сражения и познакомиться с перипетиями сюжета. Миниатюры будут самыми разнообразными — от орков-мутантов до киборгов, к тому же в игре будет конструктор сооружений. Дату выхода объявят позднее, а пока заходите на сайт игры — http://www.dizart.ru/cyberpunk-4.php.

RoboGear — новые наборы

В продаже появились новые наборы серии RoboGear Battle от "Технолога" — "Внезапный удар" (пять фигурок техники, три отряда пехоты) и "Дальний гарнизон" (две единицы техники и три отряда пехоты). В принципе, их можно рекомендовать хотя бы за качество отрядов — те же модели техники от "Технолога" давно и заслуженно пользуются популярностью. Новых же моментов в правилах и тому подобного ждать не стоит — это лишь сценарии сражений в мире RoboGear.

«Эпоха битв» — возрождение?

Сдается мне, к возрождению былой популярности "Эпохи битв" в январе был сделан первый шаг. Наконец-то начал наполняться информацией сайт www.ageofbattles.ru. Вполне возможно, это означает желание "Звезды" обратить внимание на поклонников исторических воргеймов. Из обновлений на сайте вы сможете найти информацию о составе наборов игры. Кроме этого, полностью сменился дизайн ресурса.

Модификации для «Цивилизации»

Компания "Астрайт" опубликовала список модификаций к игре "Цивилизация" (Mare Nostrum). Там есть как предложения по изменению текстов ряда игровых карт, так и идеи по введению новых карт Героев и Чудес Света, встречаются интересные идеи по игровой механике. Подробности вы можете посмотреть на www.astrelgames.ru. Кстати, все дополнения прошли тестирование во Франции и были одобрены разработчиком игры.

«Дикий Запад»

"Астрайт" собирается начать выпуск новой серии настольно-печатных игр Western. Туда войдут игры самой разной направленности. Первые два проекта — "Бизнес на Диком Западе" (больше всего напоминает "Монополию") и "Кольт и закон" (игра-детектив о приключениях рейнджера). Игры эти скорее относят к категории "семейных", и они должны понравиться младшему поколению "настольщиков" (восемь-десять лет) и их родителям.

«Экспедиция»

Компания "Астрайт" готовит к выходу игру "Экспедиция-Трофи", посвященную одному из самых масштабных проектов 2005 года. Игрокам будет предложено преодолеть трассу от Мурманска до Владивостока (длиной в 12 тысяч километров) на автомобилях. Трасса конструируется непосредственно в процессе игры, что обеспечивает неожиданность каждой новой игре. Плюс к этому будут и всяческие сюрпризы — как капризы погоды и дорог, так и "шуточки" соперников. Выйдет игра в ближайшие несколько месяцев.

КЛУБНЫЕ ВЕСТИ

Minsk Open

16 января прошел открытый чемпионат Минска по Magic the Gathering, проводимый клубом "Белый Дракон". Всего в чемпионате приняло участие 32 человека (в том числе гости из-за рубежа). Победили же все равно белорусы. Места распределились следующим образом:

1. Липай.
2. Захаренков.
3. Ефимов.

От нашего имени поздравим победителей и пожелаем им и всем остальным игрокам больше игр и побед.

«Менескон»

25-27 марта этого года пройдет очередной (уже четвертый по счету) фестиваль "Менескон". На нем будет работать секция настольных игр, возглавляемая клубом настольных игр "Кронверк" (при поддержке других клубов страны). На данный момент планируется показ новинок игровой индустрии (за последний год), мастер-классы по покраске миниатюр, турниры по коллекционным карточным играм. Желающим ознакомиться с текущим положением дел в области "настолок" у нас в стране рекомендую появиться на фестивале. Более подробно о месте проведения фестиваля будет сообщено дополнительно. А пока всю интересующую вас информацию вы можете получить в соответствующих разделах на форумах www.bg.belhost.by и www.rpg.by.

Morgul Angmarsky

ОБЗОР

Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth

Жанр: *RTS*
Разработчик: *EA Los Angeles*
Издатель: *Electronic Arts*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD (среди пиратских пастбищ можно найти версию и на 3 CD)*
Похожие игры: *нет*
Системные требования: *1,3 GHz Intel Pentium IV or AMD Athlon processor or equivalent, 256 Mb RAM, 32 Mb VRAM, 4000 Mb Freee Space, Windows XP or Windows 2000*

Этот текст только по странному стечению обстоятельств не получил названия "Как Кутузов под стол ходил" или "Тактика и стратегия для дошкольников". Эта, безусловно, мерзкая, глупая и бесполезная игра представляет собой революционное объединение кошмаров, терзавших жанр долгое время, и заслуживает своего места в истории, заслуживает тех десяти минут, которые вы потратите на разбор ее составляющих. Разумное объяснение присутствует. Дело в том, что огромная с виду игра, названная блокбастером, оказывается пустой и бесполезной вариацией на тему. Игра кроссплатформенна. Консольному племени всегда хотелось брать замки и изображать Ричардов и Сэров различных титулов и национальностей, но их аппаратура не располагала к подобному маскараду. Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth — первая гуманитарная помощь ПК-пользователей аборигенам консольным, которая по стечению обстоятельств вернулась в родные пенаты. И подарок сдетонировал.

Мама, они все мертвы

Экономики практически нет. Окружающую бессмыслицу и пустоту хочется пронзить отчаянным: "Где, не извиняюсь, древо технологий?!". Разработчики срубили все, что могли. Их любовь к ладной РТС-экономике с отточенными и смазанными шестеренками подобна геноциду Средиземского леса топорами Урукхайцев. Как на завалах после катастрофы, хочется помечать: "Выжило — десять типов зданий, уцелело — десяток военных специализаций, пара апгрейдов". И после дрожащей рукой непременно вывести P.S.: "Был найден инородный механизм инопланетного происхождения. Он слажен, работает, в инструкции не нуждается, радостно клацает поршнями, но совершенно одиноко смотрится в окружающем мире. По-видимому, предназначен для ведения натурального хозяйства и муштровки головорезов".

Строительство базы напоминает конструктор, где все части можно прикрутить лишь к заданным по инструкции местам. Вся экономика крутится вокруг столбоподобного главного здания. Вокруг него посеяны ниши, из которых игроку необходимо взрастить здания. Клик на ямке — открылось меню структур, выбрал — желаемое выросло из-под земли. Клик на военном здании — меню юнитов, еще — жди пополнения в рядах армии. Некоторых служивых грузят отрядами, некоторых поставляют по одному. Мирные же постройки практически декоративны. Они, как талисманы на РПГ-болванах, показатель того, что у вас есть бонус к чему-либо.

Количество лунок для застройки на вашем плацдарме строго ограничено (отдельные, специализированные отводятся, видимо, для стрелковых башен). Чтобы расширять то, что назвать инфраструктурой язык не поворачивается, нужно, понятно, подчинять себе новые (особи различаются по размерам), расползаться своей расой по карте, доминируя, сжигая, втаптывая. Получается еще одна вариация модной сейчас территориальной войны. Шерстить врагов необходимо за ресурсы, за место под солнцем. Методичное, чуть ли не монорельсовое действие по принципу "комбайна" или "катка" — кромсать и размазывать все, на что курсор реагирует болезненным красным цветом. Причем чудо-концепт приедается уже после восьмой-девятой аудиенции: слепые котята вражеского ИИ постоянно царапают стены ваших бастионов, действуют, можно сказать, на нервы своим монолитным упорством. Жмурясь, указываете на стройный ряд орочьего отряда и смотрите, как весь интерес стратегических маневров дохнет под копытами всадников. Тактика? Стратегия? Обычное мясо.

Идиотизм в цвете

Сбор ресурсов полностью автоматизирован. Экономика распущенной и полураздетой девицей вертится вокруг шестообразного центра города, попутно шерстя закрома ферм и лесопилок, распихивая трофеи под редкой одеждой. Смех, срам, позор семьи. Примерно такую же политику отношения к пользователям пропагандируют сейчас сотрудники EA: оболванить, состричь прибыль, уйти "героем". Это же высший пилотаж, товарищи! Ранее пристойное заведение для гурманов превращается в общепит-закусочную для случайно проходящих мимо людей. Она пытается поить из одной кормушки ПК и консоли, стирает границы между ними, сводит огонь и воду в одно целое. Осознанно несет зло, зарабатывая при этом миллионы, не думая, разумеется, к чему приведут ее забавы. Заветы "просто" и "съедобно" теперь основы. Конторе не хватает





только жирной желтой буквы "М" на логотипе.

Людей, которые безуспешно пытаются взломать бутафорию графического оформления и ожидают найти сюрприз в футбольном мяче, прошу отложить инструмент. Понимаете, не может владелец геймпада позволить себе иного тактического решения, чем "закупорить мост ордой лучников" или "сходить в атаку стадом неистово орущих бармалеев". Как ни крути, но, орудуя этим кнопочно-рычажным устройством, лучше засады, чем лобовая атака из-за поворота, придумать сложно. Все маневры ограничиваются рашем, каковой не только является единственно доступным разрешением всех конфликтов, но и пестрит гордым "эталон безыдейности". Заспиртовать бы его для музея. Нет, серьезно, форменная порнография.

Погибнуть не представляется возможным

Если фильм Джексона подается как "Властелин колец" в творческой обработке", то творение EA нужно представлять не иначе как "игроизоция кинобестселлера, выполненная в творческом приступе". Если помните, в C&C: Generals разработчики довольно умело наступили на горло сингл-части, выдав на всеобщее обозрение прогрессивный многопользовательский режим. Здесь же все по-другому.

По пригодным для воплощения в полигонах моментам сценария трилогии сделали две противоположные компании. Миссии — честное благородное, тема для отдельной статьи. Причем видимых причин для беспокойства поначалу нет. Перед нами расстилают пышущую детализацией карту мира, предлагают "помочь братству в их нелегком труде", при этом, конечно, предостерегая, что "все члены братства (по соглашению с New Line Cinema) должны выжить", балуют бесконечными чудо-роликами, ведут за ручку, угощают обязательными бонусами за выполненные задания...

SAVAGE, светило полигонно-текстурной науки, один из лучших моторов, безупречен. Слоновья грация троллей, идеальные пируэты героев, мягкое сияние эльфийских лесов, вихри яростных атак, чистая, будто роса, музыка. Пролитые слезы не одного таланта сегодняшнего геймдизайна, любовь первых мастеров во всей индустрии. Десятибалльно! Без шуток. Самая точная формулировка для The Battle for Middle-earth: "Лучший проект для ПК, который не создан для игры". Для выявления степени атрофированности рекомендую провести аудиенцию со Starcraft, которому, заметьте, уже седьмой год пошел. Там есть ПОГРУЖЕНИЕ. А по The Battle for Middle-earth можно прокатиться, как на паровозике в парке развлечений, очумело раскрывая глаза и таращась на беснующиеся рядом декорации, но через несколько часов сойти с рельсов и очнуться утром в совершенно нечеловеческом состоянии. Причина в том, что каждая миссия полностью линейна, никакой самодеятельности и индивидуальных подходов, ваша задача — драться до потери пульса, используя один и тот же прием. Никакого творчества в подборе армий. Это не игра, это спуск по ледяной горке на фанерке. Налево или направо здесь ходить не принято, всегда нужно делать только шаг вперед, только лобовая атака. По всей игре — теснота, отсутствие свободы выбора. Западные корреспонденты окрестили этот феномен "strategy light", назвали "новым и перспективным", пожелали ему успехов и процветания. Я же, представив себе будущее моего любимого жанра в лапах EA, конечно, полон решимости выслать девелоперам "валентинку" с напутствием сломаться на первом же повороте. Основные ценности однопользовательского режима нормальной РТС — это сюжет, грамотные карты и разнообразные задания, правда ведь? А здесь обитают фотографии знаменитых уже актеров в меню интерфейса, фрагменты из понятно-какого-фильма и фирменная озвучка оттуда же.

Непонятно только, почему в обязательное меню для разработчиков держатель лицензии не включил мини-игру "убей Саурона клюшкой для гольфа"? Где боулинг с кеглями в форме изенгардских башен? Господа девелоперы, без них окружающая утопия детства не кажется полноценной!

...Наверное, весь этот бардак когда-нибудь послужит отличным экспонатом для любителей антиквариата. Седовласый профессор будет тыкать метровой указкой в бокс Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth и говорить, что, мол, так началась эра консольных реальновременных стратегий, они, сволочи, тогда интерплатформенными стали. Слушатели, конечно, не преминут отметить сей факт минутой молчания.

P.S. Под занавес пример, несомненно, гениального прочтения (просмотра?) предмета. Толкиенистов, зашедших на новогодний бал EA как историков Профессорского талмуда, это должно заинтересовать. В миссии, где по сюжету кинотрилогии обрывается первая часть фильма, фигурирует следующее задание: "Защити лодку, чтобы Фродо и Сэм смогли сбежать". В The Battle for Middle-earth для всех найдется радость.

5 6 7 8 9 10

Вам и Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth определенно нужно встретиться, поговорить, после чего попрощаться навсегда. Интерес ПК-игрока к диску с игрой может быть только научным. Вскрыть, поковыряться, посмотреть, не сдохнет ли. Играть в это адептам святого РТС-жанра не рекомендуется: винтокрыл EA, повинуясь маркетинговым ветрам, со всего размаху врубился в верхушку Эвереста. С чем и поздравляем.

Бойченко"Dwarf"Дмитрий
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

Blitzkrieg. Rolling Thunder

Название игры в оригинале: *Blitzkrieg: Rolling Thunder*
Жанр: *RTS/тактика*
Разработчик: *CDV Software*
Издатель: *1С*
Похожесть: *"Блицкриг"*
Количество CD: *2*
Название локализации: *"Блицкриг. Рокот бури"*
Системные требования: *Pentium II-450 MHz, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1,4 Gb Hard Disc Space*

Как это ни странно, но американцы и прочие "западники" тоже знают, что такое "Блицкриг". Более того, они считают его неплохой игрой. Неудивительно, что руками умельцев из западных стран был создан ряд дополнений к этому проекту. Одно из них я и хочу вам сегодня представить. Это "Рокот бури", рассказывающий нам о трудностях службы в американской армии времен Второй мировой войны.

Когда я впервые увидел диск с игрой, скепсису моему не было предела. За исключением D-Day, в последнее время ни одной толковой стратегии про США в той самой войне не было. Время показало, что и мне свойственно заблуждаться. "Рокот бури" — действительно хорошая игра.

Основная тема игры — история генерала Паттона (одного из лучших танковых командиров США и очень неприятного человека по жизни) и его войск. История эта тянется с конца 1942 года и практически до самого окончания сражений в Европе (в 1945 году). Нас проведут через восемнадцать миссий кампании, сгруппированных по главам. И мы узнаем о Паттоне многое, если не все (хотя часть этого "многого" получилась слегка приукрашенной). Не только историю сражений, в которых он принимал участие, но и подробности из его биографии. Вы, например, поймете, почему Паттона не сильно любили другие генералы (частенько он предпочитал воевать жестокими и кровавыми методами советских военачальников). И узнаете кое-что о его родственниках. Впрочем, не буду раскрывать все секреты заранее.

Окончание на стр. 12



ОБЗОР

Blitzkrieg. Rolling Thunder

Начало на стр. 11

Помимо кампании, в игре есть одиночные миссии, посвященные самым разным театрам боевых действий. Здесь можно будет попасть и во времена Гражданской войны в Испании, и на Тихий океан, и под Сталинград. Миссии, в большинстве своем, достаточно длинные и способны занять игрока на длительное время.

Но вернемся к кампании. Она состоит сплошь из исторических миссий. Случайные было решено не брать, да они и не нужны (войска уже к середине игры "прокачиваются" до упора). Миссии отражают наиболее значимые столкновения армий США с войсками стран Оси. Здесь все — от высадки в Северной Африке до "путешествия" через Францию и вступления на территорию Германии. Будет и пресловутый "День "Д", о котором я еще обязательно скажу позже.

Разработчики не стали идти на поводу американских ура-патриотов и постарались отразить реальное положение дел. Характеристики юнитов отражены в целом верно. В результате, поиграв в "Рокот бури", вы поймете, на чем было основано восхищение американцев немецкой техникой. В начале игры бравые М3 не способны сравниться с немецкими Pz IV (даже ранних модификаций). Но это только цветочки, ягодки еще будут. Когда ваши новенькие "Шерманы" М4А1 натолкнуться на Pz IV F2, станет ясно, почем фунт лиха, ибо в лоб "американцы" ничего не сделают немцу. Еще хуже будет, когда немцы познакомят вас с шедевром своей инженерной мысли — танком "Тигр". "Тигры" практически в одиночку способны сломить союзническую оборону. Если же их будет хотя бы парочка, кому-то придется заказывать белые тапочки в огромных количествах.

Ситуация не меняется и в дальнейшем. Вы получаете "Шерман" М4А3, но и он не панацея (у немцев есть "Пантеры", "Тигры" и кое-что еще). Из всего этого придется сделать вывод, простой и единственно верный. Надо искать новые способы воевать. Воевать по-американски, так как одна из тактик советов или немцев (ввяжемся в лобовую схватку мощными танками, а там посмотрим) ни в коем случае не сработает. Вот тут-то и начинается самое веселье. Мы расставляем танки в засадах, выманиваем их на своих спрятавшихся героев и гордо расстреливаем с тыла и бортов. Мы активно используем артиллерию и авиацию, ибо без них просто никуда (так же можно было воевать и в оригинальном "Блицкриге", но там ситуация была все же полегче).

Кстати, об авиации. Она у американцев заслуженно пользуется уважением. Мало кто способен выжить после атаки трех бомбардировщиков. Перед нами лежит только голая и безжизненная пустыня, где дымятся хваленые "Тигры". В этом случае немцам придется срочно менять свое поведение по ситуации (на что, к сожалению, AI "Блицкрига" практически не способен). Главное же для игрока — вовремя применять бомбардировщики и не разбрасываться ими по пустякам. В вермахте служили не дураки и возили с собой зенитную артиллерию. А самолеты умирают быстро (особенно при столкновении с 88-мм зенитками). Делайте выводы — иногда придется пожертвовать наземными силами ради того, чтобы уничтожить ПВО противника. А уж потом заровнять все "в асфальт".

Да и артиллерия у западных союзников неплоха. Так как со складами проблем нет, можно, не особо напрягаясь, расстреливать всех и вся. Грамотное сочетание авиации с артиллерией даст вам преимущество, которое и станет первым шагом к окончательной и бесповоротной победе. Вот так американцы и воюют, обстреливая позиции немцев пушками, постоянно вызывая авиацию, становясь в засады. И не ходят в лобовые атаки.

А все потому, что сопротивляются немцы упорно. Оборона построена грамотно, и игроку придется немало поволноваться за своих парней, взламывая неприступные с виду крепости немцев. Будут и доты, и минные поля, и засады, и снайперы, и зенитные орудия, и огромное количество танков с артиллерией. Как все плохо, вы поймете на миссии, посвященной высадке в Нормандии. Поначалу нам дают только транспорты с пехотой и требуют захватить несколько ключевых точек. А захватывать их придется под непрерывным огнем пулеметных гнезд и дотов, выкашивающих пехоту целыми рядами. Но даже после прорыва легко не будет. Немцы любят предпринимать отчаянные контратаки. Порой, когда вы думали, что это был последний натиск, и радовались тому, что с таким трудом его отбили, следует новая атака, еще более мощная. А потом от вас еще потребуют атаковать позиции противника тем, что сумело уцелеть к ключевому моменту. Да, война есть война, и тут ничего больше не скажешь.

Миссии выполнены на твердую "девятку" по десятибалльной системе. Даже самые первые из них поражают своими размерами и насыщенностью заданий. Вам дают обычно несколько основных заданий и парочку дополнительных. Основные задания выполнять придется в любом случае, но гораздо более интересны дополнительные. За их выполнение игроку не только начислят бонусные очки опыта, но и могут добавить войск в "личный отряд". А ведь здесь, как и в оригинальном "Блицкриге", часть юнитов переносится из миссии в миссию. И понятия "лишнего танка" просто не существует — каждая боевая единица внесет свой вклад в победу. Так что работайте над всеми заданиями и старайтесь не допускать больших потерь.

Важно это еще и потому, что вы делаете карьеру. Начав скромным майором, вполне реально дорасти до генеральского звания. И вы будете расти тем быстрее, чем успешнее выполняете задания командования. За что еще отдельная благодарность разработчикам — так это за введение новых наград, реально существующих в американской армии. Интересен и тот факт, что вас не всегда заставляют уничтожать всех врагов. Те же итальянцы после захвата вами определенных точек сдаются, оставляя немцев без своей помощи. И вам хорошо, и они целы остались. Хотя манчкины могут и не захватывать эти точки, "вынося" всех в начале и только потом заканчивая выполнение заданий.

Понравились мне и еще две вещи. Это энциклопедия и руководство. В энциклопедии представлены все участвующие в игре юниты. Причем для них дана не только справка с тактико-техническими характеристиками, но и описание. И иногда это описание даже занимает больше страницы в игровой энциклопедии. Видно, что к разработке игры подходили очень серьезно. А руководство характерно тем, что не только предлагает нам описание игры, но и рассказывает о наилучшей тактике для всех родов войск, об этапах оборонительной и наступательной операции, о применении в своих тактических решениях особенностей местности. Короче говоря, молодцы, ребята, так держать!

В остальном игра осталась та же. И это естественно — ведь перед нами полуфанатский адд-он, а не самостоятельная разработка. С другой стороны, даже практически ничего не меняя в оригинальной игре, разработчики смогли подарить нам маленький шедевр. Восемнадцати миссий кампании хватает надолго, и они реально захватывают. Компьютер сопротивляется до последнего, игроку приходится думать трижды перед каждым перемещением и не один раз загружаться, заметив свои ошибки. И в одном я уверен твердо: те, кто создал "Блицкриг. Рокот бури", знают, как надо делать дополнения к военно-историческим стратегиям. Честь за это разработчикам и хвала.

5 6 7 **8** 9 10

Не меняя движок игры, CDV Software предлагает игрокам великолепный адд-он, по праву претендующий на звание "Лучшее дополнение года". Фанатам Второй мировой увидеть это просто необходимо. Иначе вы никогда не сможете понять, что же это такое — сражения американских войск с германскими.

Morgul Angmarsky
Лицензионный диск для игры предоставлен компанией "Видеохит"



ОБЗОР

Immortal Cities: Children of the Nile

Дети Нила

Название игры в оригинале: *Immortal Cities: Children of the Nile*
Жанр: *экономическая стратегия*
Разработчик: *Tilted Mill*
Издатель: *Myelin Media*
Количество CD: *1*
Похожесть: *Pharaon, Zeus*
Системные требования: *Pentium III-700 MHz, 128 Mb RAM, 64 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 700 Mb Hard Disc Space*

Египет... Древняя страна, где человеческая цивилизация делала свои первые шаги. Но наши знания о Египте не так уж и велики. Мы знаем, что египтяне строили великолепные сооружения (кто не помнит пирамиду Хеопса?), знаем, что у египтян была своя особая иероглифическая письменность (которую ученым удалось частично расшифровать), знаем, что у египтян было изобразительное искусство, отличное от других народов (тот, кто видел египетские рисунки, вряд ли спутает их стиль с чем-нибудь другим), а также что Египет не смог бы существовать без Нила. Египтян по праву называли "Детьми Нила".



Именно эта великая африканская река позволила развиться великой древней цивилизации. Каждый год Нил затапливал определенную территорию, а потом отступал, оставляя на берегах толстый слой плодородного ила. Ну а трудолюбивый народ Египта использовал его для выращивания урожая. Но это же определило и специфику египетской цивилизации — в своем развитии внутри страны она не могла удаляться далеко от Реки. С другой стороны, египетские фараоны вели активную внешнюю политику и старались подчинить себе соседние страны (в том числе для получения стратегически важных ресурсов вроде кедра), что им нередко удавалось сделать. В общем, Египет — страна интересная для изучения. А все, что интересно, рано или поздно попадает на экраны мониторов.

Игр, посвященных Египту, немало. Сегодня речь пойдет об экономико-стратегической стратегии, славной продолжательнице дела "Фараона", "Зевса" и "Цезаря". Нам придется взять на себя функции управления египетским государством и провести его через различные периоды истории (а это несколько тысяч лет). Так что усаживайтесь поудобнее и приготовьтесь выслушать "введение в настоящие фараоны".

Да, в игре мы будем олицетворять собой фараона — всемогущего владыку Верхнего и Нижнего Египта, а также окрестных земель. Хотя, если выразиться точнее, мы будем изображать из себя не одного отдельно взятого правителя, а целую династию. И когда скончается один представитель династии, на трон взойдет его потомок, и страна продолжит путь к богатству и процветанию.

Режимов игры два — кампания и одиночные сценарии. Кампания делится на пять эпизодов, рассказывающих о разных временах в истории Египта. Ну а одиночные сценарии — они и в Африке одиночные сценарии. Задания в миссиях достаточно разнообразны, и вам не придется заскучать, нудно занимаясь одним и тем же. Иногда вы будете добиваться повышения престижа, иногда — сражаться с "врагами Родины", порой — открывать возможности для торговли своей страны. Есть и задания соревновательного характера. Например, в одной из миссий игроку предложат следующее. Фараон умер, но у него осталось два сына, а народ и правящая верхушка никак не могут решить, который из сыновей им нравится больше. Остается только один способ — проверить их способности на практике. Сыновьям выделяют участки земли, на которых они построят свои города. Надо не просто построить город, но и обойти соперника в скорости набора престижа. Вполне ничего себе миссия, да и прочие задания не хуже.

Схема развития уже не совпадает с таковой во времена "Фараона" и "Зевса". Конечно, здания строить и город планировать все равно придется, но нет уже той необходимой точности в расстановке строений по кварталам, что была раньше. Хотя многое осталось, и сейчас вы это сами поймете.

Итак, начинается рядовая миссия. Обычно (хотя бывают исключения) у нас ничего нет. Перед нами — Нил (как обязательный элемент), а также египетские равнины и пустыни. На равнинах стоят домики сельских жителей. Нам надо с чего-то начинать строить свой город. Но с чего?

Поначалу строим дворец как средоточие своей власти и силы. Дворец строить придется (чтобы получить доступ к другим сооружениям). И только потом приступаем к развитию экономики. Логично будет определиться с наиболее важным для жизни ресурсом и начать его добычу. Таким ресурсом в Children of the Nile является еда. Она нужна при многих действиях, так что стоит озаботиться ее накоплением. Для этого построим несколько фермерских домиков и начнем ждать результата. И он не замедлит явиться. Фермеры займутся своим делом, и вскоре закрома Родины начнут наполняться.

Но произойдет это не моментально. Дело в том, что жизнь в Египте делится на три сезона. Первый — сезон разлива Нила, второй — посевная кампания, третий — уборка урожая. Именно от первого сезона зависит, насколько большим будет урожай. Иногда Нил разливается на меньшие площади, нежели обычно, и тогда египтянам приходится потуже затянуть пояса, а фараону серьезно задуматься над выдачей населению излишков еды от прошлых урожаев. А то ведь народ еще вымирать начнет, что не есть хорошо. Ну а бывают сезоны, когда Нил разливается просто на огромные территории. Вот тогда ждите суперурожая. Но и здесь не все гладко. Разлив покроет большие территории, результатом чего может стать затопление ваших же зданий. Поставили домик чуть ближе к воде, чем требовалось, и его смыло. Так что старайтесь учитывать капризы природы и не трогайте потенциально опасные земли.

Наконец настал долгожданный час: крестьяне уже носят и складируют еду, а вам пришла пора подумать о дальнейшем развитии. Крестьянам нужны товары народного потребления (вроде посуды или сандалий). Так что ставьте магазины, являющиеся одновременно и мастерскими. Вскорости они начнут выполнять свою функцию. Но учтите, что кормятся те же ремесленники из "общей кассы", и при отсутствии урожая еды им может и не хватить (стройте больше фермерских домиков). Конечно, если вы человек непритязательный и любите наблюдать за сельской жизнью, на этом можно и остановиться. Но посевная и сбор урожая быстро наскучат, и захочется большего. И город станет расти.

Большую роль в его росте играет знать. Она живет на своих виллах, которые вы же им и построите. Знать ценна не только тем, что платит налоги (той же пищей), но и способностью поставлять в ряды общества образованные кадры. А образованные люди — элита общества, и без них нам никуда. А еще знать требует своих магазинов, ведь потребности у нее выше. И вам придется строить ювелирные мастерские и парфюмерные лавки.

Проблема в том, что у растущего общества есть потребности. Людям хочется иметь возможность приобретать лекарства, молиться в церквях, учиться в школах. Все это невозможно без образованных товарищей. Судите сами. В храмах должны работать священники, они же помогают лечить болезни и бальзамируют умерших. Значит, священников придется обучить. А занимаются этим... правильно, другие священники в тех же школах. Так что строим школу и ждем появления студентов. А там уже и обо всем остальном можно подумать. В том числе и об "опиуме для народа".

А теперь сделаем маленькое отступление и вернемся к экономической системе игры. Она "лежит на двух китах". Первый — еда, и о ней мы уже поговорили выше. Второй — так называемые "кирпичи", которые делаются в специальной мастерской, после чего доставляются к местам построек. Суть в том, что вы можете построить бесплатно только несколько базовых видов зданий. Остальное — за счет стратегического запаса кирпичей. Строитель доставит их на стройку и начнет заниматься возведением здания. Впрочем, это уже частности.

Но важны не только эти два ресурса. Ресурсов и товаров в игре много. Здесь вам и разнообразные металлы (используемые и в ювелирном деле, и в производстве оружия), и продукция каменоломен (вроде мрамора или известняка — статуи и монументы потребуют просто огромного количества камня), и дерево, и оружие. В общем, товаров много, и отнюдь не все вы сможете производить самостоятельно. Часть придется выменивать в других местах. А для этого как раз и предназначена карта мира.

Мир представляет собой Египет, а также соседние области. Поначалу вы знаете только свой родной город и должны исследовать окружающую территорию. Для этого есть исследователи, отправляемые в экспедиции. Экспедиции же потребуют еды, так что озаботиться наличием значительных излишков придется в обязательном порядке. Постепенно перед вашими глазами развернется окружающий мир. И тогда можно будет призадуматься о расширении сферы влияния. В другие города стоит посылать своих наместников (которые будут приносить дань), с торговыми центрами — завязывать отношения (получая шанс на приобретение столь нужных и важных ресурсов), а лагеря разбойников — уничтожать (нечего закрывать доступ к ресурсам, нужным для развития страны!). Но все эти действия придется оплатить и сразу стать владыкой "всея Египта" ну никак не получится. Отстройте сначала экономику.

Чтобы торговать с купцами, вам понадобится построить несколько зданий, а также обзавестись писцами. Последние помогут наладить торговлю, а также займутся своим основным делом — переписыванием полей (что увеличит доходы). Но помните, что писцы набираются из образованных слоев общества, и много их просто не бывает.

В городе надо обеспечивать и безопасность. Порой из-за границ карт появляются варвары, которым только и надо что пограбить и порушить. Заведите стражу, а также отстройте на ключевых направлениях стены. Только тогда народ будет спокоен и в безопасности.

Но ведь вы собираетесь проводить и внешние акции, не так ли? Здесь поможет армия и флот. Правда, учитывая экономическую направленность игры, об армии придется позаботиться серьезно и экипировать ее чуть ли не самолично. Строим большое количество ремесленников (производящих оружие и доспехи), казармы (в огромных количествах), дома для офицеров (кто же еще будет муштровать солдат?), плацы (где эта самая муштра и происходит), верфи — всего и не упомнишь. Иногда военные лагеря будут занимать значительные куски территории. Например, в тех миссиях, где от вас потребуется навербовать сотню-другую лучников и копейщиков. Поверьте мне, это огромное число в масштабах игры. А ведь армия требует снабжения едой, что повлечет за собой рост самого города.

Правда, напрямую управлять другими территориями и битвами в Children of the Nile нельзя. Отправили войско — и ждите результата (чтобы он был положительным — шлите на войну армию побольше). Получили под управление город — ждите поступлений дани. И не стоит рассчитывать, что вам дадут перестроить экономику других мест на карте по своему образцу. Но этого и не надо — вполне достаточно уже имеющегося способа расширять свое влияние.

А расширение влияния неизбежно скажется на вашем показателе престижа. Престиж важен не только как фактор, отражающий ваши усилия по созданию супердержавы, но и как ограничивающий момент. Ведь чем больше престиж, тем больше образованных людей станут жрецами, писцами и офицерами, без которых мы как без рук (ну не может фараон все делать сам, да и как-то это недостойно). Повышается же престиж за счет результативных действий во внешней политике, а также в результате строительства монументальных зданий. Вот о них стоит сказать отдельно.

Теме памятников и прочих подобных вещей в игре уделяется особое внимание. Достаточно сказать, что меню строительства таковых больше любого другого меню зданий. Отсюда мораль — заботьтесь о монументах, а уж они позаботятся о вас. Совершили что-нибудь значительное, поставили памятник этому событию — престиж возрос. Дали людям возможность быть похороненными в специальных склепах — престиж возрос. Отстроили пирамиды или сфинкса — престиж возрос неимоверно. Вот только не забывайте, что для строительства тех же пирамид экономике страны придется поднапрячься. Во-первых, понадобятся ресурсы. Вам будет нужен камень (мрамор или известняк). И если вы не покупаете его за границей, в дело вступит "во-вторых": этот камень придется добывать собственными силами. Строим рабочий поселок близ карьера, причем ограничиться одними домиками не получится, нужны еще пекарни, магазины и прочее, после чего строим дома для рабов. А за рабами нужен присмотр — без надсмотрщика не обойтись. Даем последнему задание — и рабы начинают добывать камень. А потом придется заставить их строить пирамиду. В целом, это дело достаточно долгое и хлопотное, но оно того стоит. Обозревая плоды своего труда (которым еще предстоит стать одним из "чудес света"), чувствуешь гордость за египетскую державу.

В игре есть полноценная энциклопедия, рассказывающая о различных сторонах жизни египетского государства. Причем из нее можно узнать не только о таких известных по школьным временам вещах как фараоны и пирамиды, но и о философии египтян и прочих интересных моментах. Радует, что разработчики серьезно отнеслись к делу и присовокупили к игре историческую справку.

Вот так и протекает жизнь настоящего фараона. Вы заботитесь об экономике, отдаете приказы о строительстве зданий и монументальных сооружений, ведете внешнюю политику. Но есть в игре и отрицательные моменты. Основной из них — слишком уж медленное ее течение. Children of the Nile медленнее, чем другие подобные строительные игры. Когда вам дают задания вроде "построить 100 копейщиков и 100 лучников", можно смело забыть обо всем остальном (вроде прогулок под луной или ужина), ибо придется неустанно заниматься именно войсками, обеспечивать для них экономическую базу и т.д. В итоге немногие найдут в себе достаточно терпения и усидчивости для прохождения кампании и всех одиночных миссий.

Графика в игре вполне прилична, хотя могла быть и лучше. Нет, когда наблюдаешь за Египтом с высоты птичьего полета, никаких отрицательных эмоций не возникает. Очень приятно видеть, как крестьяне засевают поля, работают ремесленники, а фараон из своего паланкина наблюдает за ситуацией в стране. Но при приближении обнаруживаются досадные огрехи. Так, каменщик, строящий дом, почему-то работает не над стеной, а над грудой кирпичей в сторонке. То, чем занимаются жнецы, конечно, смахивает на жатву, но уж очень все ненатурально. В общем, движку еще расти и расти, чтобы удовлетворить привередливых геймеров.

Но, пожалуй, игра заслуживает нашего внимания. Несмотря на чрезмерную неторопливость и размеренность, она затягивает. Бывает, не успеешь оглянуться, как на дворе уже утро. Постройка пирамиды все еще продолжается, а уже пора на работу. Это-то и позволяет мне сказать — перед нами если и не первоклассный хит, то уж точно хороший проект.

5 6 **7** 8 9 10

Стратегия, где игрокам придется больше наблюдать и корректировать, нежели вести боевые действия. Любителям строительства и экономики просто не может не понравиться. Поклонники "мясных" RTS могут отойти от прилавка и не смотреть на диск. А то вдруг затянет — где же тогда найти время на Warhammer 40k?..

Morgul Angmarsky
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

FLATOUT

Жанр: *Racing/Arcade*
Разработчик: *Bugbear*
Издатель: *Empire Interactive*
Количество CD: *2*
Похожие игры: *Destruction Derby, Need for Speed Underground 1/2*
Системные требования: *CPU 1 ГГц, 256 RAM, Video 64 Mb, DirectX 9.0.*
Локализатор: *Бука*

Яростный рев моторов и скрежет стареньких тормозов. Лязг трущихся друг о друга железных коней. И дорожная пыль, проникающая в салон через который раз уже разбитое лобовое стекло. Тяжело дышать, когда пахнет бензином, горелыми покрышками, собственным потом. Вжав педаль газа в пол, я круто повернул влево. Соперник, претендовавший на место на пьедестале выше моего, теперь пожинает плоды моего неожиданного удара в бок: тяжелая машина налетела на деревянный заборчик и, сделав пару кульбитов, улетела в ближайшую канаву. Я усмехнулся: хоть одним незадачливым оппонентом меньше. Опрометчиво позволил себе расслабиться и тут же почувствовал удар в багажник. Зеркало заднего вида, заляпанное грязью, заставило меня убедиться, что на хвосте у меня висел не кто иной, как заранее признанный фаворит гонки на своем фирменном Speed Devil'e. Э нет, дружище! Финиш теперь слишком близок, чтобы позволить тебе опередить меня. Я начал вилять, не давая ему сделать обгон, и опять получил удар в зад. Зря стараешься! Перед гонкой я не поленился потратить немного денег, дабы укрепить корпус, так что теперь можешь бить меня сколько угодно. А заодно и нитро поставил. На случай вроде этого. До финиша всего пару поворотов, и моя нога судорожно вдавливает педаль подачи сжатой окиси азота — весьма полезного продукта химиков-механиков. Глотай пыль, дружок! Тебе меня не обогнать! Очень опрометчивый поступок. Я теряю управление и врезаюсь в дерево, так неудачно растущее на траектории моего заноса. Я вылетаю через лобовое стекло (вернее, через то, что от него осталось после гонки) и несколько метров качусь по грязи, со злобой и отчаянием замечая проносящихся мимо гонщиков. Жму на "Respawn", но максимум, чего добиваюсь — это седьмое место. Я откидываюсь на спинку кресла и шумно вздыхаю. "Начать гонку заново". Enter. "Вы уверены?" Естественно!

И это — всего лишь один из тридцати шести сумасшедших заездов. Маловато? Зато адреналина, полученного в ходе этих весьма непростых испытаний, хватит на пять Underground'ов вместе взятых. После затишья, вызванного копированием EA своей серии "Форсажей", в жанр гоночных аркад влилась новая струя, свежий глоток воды уставшему от неона и дорогих машин игроку.

Просторы, по которым нам суждено колесить, широки — где только нам ни придется побывать за всю свою гоночную карьеру. Хотя трассы проложены по несуществующим местам, разнообразия им не занимать. Стройплощадки, заснеженные озера, бездорожье лесов и заповедников, маневрирование между домиками в деревне и более спокойные поездки по недостроенным стадионам — есть где развернуться гоночным талантам. И естественно, как это модно в последнее время, наши гонки нелегальны. Это гораздо заметнее, чем в недавнем NFS — ни одна трасса под вашими колесами не будет специально приспособлена для езды. Тяжело назвать хорошим маршрутом перерытую экскаваторами и заставленную вдоль и поперек бочками дорогу. Особенно, если это не твердое асфальтовое покрытие, а самое натуральное бездорожье. Поэтому отсутствие зрителей уже не представляется чем-то неестественным. Только мы и семь таких же отчаянных сорвиголов, готовых на все ради победы. И дорога впереди. Все. Больше нам никто не нужен.

Хорошую дозу бензина в огонь состязаний подливают и автомобили. Хотя это слово к ним не слишком-то применимо. Несмотря на невзрачный внешний вид, при виде их на трассе в голову приходит только одно слово — монстры. Гигантское количество лошадиных упряжек, спрятанных под капотом, делает свое черное дело — в динамике машины смотрятся уже не так неказисто, как казалось поначалу. Виной всему желание авторов как можно более стилизовать внешний вид наших подопечных под шестидесятые. Но именно такой простой, как и сам геймплей, дизайн автомобилей подходит под атмосферу неистовства, творящегося на трассе, лучше всего.

Весь чемпионат делится на три этапа: бронзовый, серебряный и золотой. На каждом этапе нас будет ждать пополнение арсенала средств передвижения, равно как и увеличение количества гонок, которые необходимо выиграть для открытия следующего этапа. Автопарк разнообразен, и каждый сможет выбрать себе автомобиль по вкусу. Кроме мощности и стоимости они также отличаются по весу, что очень сильно сказывается на поведении на дороге. Добавьте к этому еще и нитро, дающее возможность развивать скорость вплоть до первой космической — и вы поймете, чего вам так долго не хватало: "сложной простоты", которой так любит баловать нас игра.

Зрелищность — тот аспект, по которому судят аркады. Если NFS восхищал зрителей красивыми автомобилями и интересными графическими эффектами, то Flatout берет за душу совсем не этим. Если NFS был совершенно "стерильным" в плане разрушения всего и вся, то во Flatout вы вольны творить на трассе локальный Армагеддон. Уничтожению поддается все до последнего столба, причем за проявленную агрессию по отношению к окружающему миру (и противникам в том числе) вы будете восстанавливать счетчик окиси азота и получать деньги в конце заезда. Разработчики сами заставляют нас встать на путь агрессии, проповедуемый в этой игре, ибо в ней он зрелищен, как никогда.

К гоночному каркасу не поленились добавить вменяемый физический движок. Р-раз — и машины начинают выделывать такие трюки, что маститые каскадеры рыдают в подушку от нервного срыва. Два — и окружение не отстает от автомобилей: снести мост над трассой, сбив его подпорки, развалить деревянный заборчик и заботливо уложить на землю пару столбов — все это дозволено физикой и выглядит на редкость эффектно. Три — и человек, сидящий за рулем, становится не эфемерным безликим призраком, а вполне материальным субъектом, который может вылететь через лобовое стекло на дорогу при особенно удачных встречах с препятствиями. Единственный минус — машины мнутся каждый раз по-разному, но алгоритм остается прежним: сначала страдает корпус, потом отлетают капот и багажник, затем бьется стекло, колеса начинают ходить "восьмеркой", выхлопные трубы держатся на честном слове, а потом кузов выглядит так, будто по нему прошлись с десяток разъяренных динозавров. Но даже на такой машине вполне возможно добраться до финиша — аркада все-таки.

Довести автомобиль до такого состояния вполне реально. Этому способствует далеко не самое дружелюбное управление, которое озадачит любого неподготовленного игрока. Частые вылеты с трассы в начале игры — обычное дело. Дело в том, что в аркаду разработчики добавили каплю реалистичности — покрытие дороги и вес автомобиля заставляют переучивать гонщика-аркадника, пугая неподготовленных жуткими заносами, способными свести на нет все усилия игрока. Однако уже после пары часов игры вы научитесь сбрасывать вовремя скорость и выбирать траекторию для входа в поворот. Главное — не забросить игру из-за сложности. Поверьте, она падает прямо пропорционально росту вашего мастерства вождения. Противники не представляют особой опасности — в основном из-за их любви устраивать ДТП по поводу и без. Если бы еще и AI был очень умным — я не знаю, что бы делали бедные игроки, терзаемые компьютером. Игра стала бы развлечением для избранных. А так — просто приятная сложность и не более. И это очень хорошо.

Любители покопаться во внутренностях своего "зверя" также не остались в стороне — разработчики внедрили в игру систему тюнинга, очень похожую на NFS'овскую, но с одним большим отличием: теперь все навороты вроде нового движка, турбо или подвески доступны сразу. Естественно, идет деление по уровням продвинутости апгрейда: сначала ставится начальный двигатель, потом все лучше и лучше. Но все равно вы вольны хоть с самого начала поставить себе профессиональные шины и подвеску и получить потрясающе управляемый автомобиль, но... все упирается в одну проблему — Деньги. Их постоянно не хватает, а заработать их можно несколькими способами.

Победа на гонках способствует быстрому накоплению капитала, однако, как ни странно, это наиболее трудный путь добычи денег. Гораздо более простым является способ, скрытый в меню выбора чемпионата под загадочным названием "Бонус". В нем разработчики реализовали свои самые сумасшедшие фантазии на тему развлечений гонщиков в свободное от заездов время. Самыми банальными из них являются короткие заезды по очень маленьким трассам. Размеры трасс способствуют тому, что процент столкновений и прочих радостей жизни возрастает в разы, придавая этим заездам пикантности. Следующими по программе идут бои. Да, вы не ослышались — вам на полном серьезе будет предложено вспомнить заветы Destruction Derby и Carmageddon'a. На арену выпускают восемь автомобилей, одержимых только одной целью: выбить противника "из седла" как можно быстрее. Победитель — один. Тот, кто остается в живых. Вот тут и просыпаются древние инстинкты, спящие со времен прохождения двух вышеупомянутых проектов. Забудьте про курочек, испуганно убегающих от двустволки — теперь свою ярость можно вымещать еще и путем разноса на запчасти машин противников. И, наконец, хит сезона: аттракционы для автомобилей и (особенно) их хозяев. Здесь в машинах вдруг обнаруживается устройство, метко названное катапультой, призванное вышвыривать незадачливых водителей на потеху публике. А вот куда — это уже решать игроку. Можно, например, поучаствовать в боулинге, где вместо шара будет использоваться ваш подопечный. Или поиграть в олимпиаду — броски в высоту и в длину тоже имеются. Все вышеприведенное здорово разнообразит игровой процесс и позволяет оторваться по полной, когда обычные гонки уже приелись.

Графика очень и очень хороша. Высокодетализированные текстуры автомобилей, красивые полотна трасс, настоящий лес на обочине — все это заставляет наслаждаться графикой гламами, уставшими от ярких красок и огней ночного города. Живописные природные пейзажи органично сочетаются с замечательно детализированными стройплощадками — еще один поклон в сторону не только художников, но и дизайнеров проекта.

Отдельным пунктом идет музыка. Все помнят уже успевший стать легендарным саундтрек NFS:U под номером 1. Куча популярных исполнителей, отдавших для игры лучшие свои песни; они звучали не только во время самой игры, но и в наушниках людей, игравших в нее достаточно, чтобы послушать и оценить всю мощь саундтрека. А теперь представьте себе, что имена исполнителей сменились на мало кому известные, а вот музыка осталась все такой же заводной и прекрасно вписывающейся в общее настроение игры. Политика разработчиков понятна: зачем раскошеливаться на бренды, когда можно найти молодые таланты не хуже? И это правильно.

В заключение хочу сказать, что игра очень хороша. "Жажду убийства" мы привыкли утолять в шутерах. А вот разрушать по-настоящему нам дозволяли очень немногие. Так не упускайте свой шанс — и газ до упора! А там уже посмотрим, кто доберется до финиша.







5 6 7 8 **9** 10

Медленно, но верно на трон короля аркадных гонок взошел новый повелитель. Он щеголяет красочной графикой, великолепной физикой и отменной музыкой. Яростный экшен совмещен в нем чуть ли не с симулятором. Каждая деталь его облика почти великолепна. Именно таким должен быть король. И таким получился Flatout.

Kirmash, kirmash@mail.ru
Диск для обзора предоставлен торговой точкой CD-ROM на Динамо (под бегунами)

ОБЗОР

Football Manager 2005

Менеджер для Беларуси

Название игры в оригинале: *Football Manager 2005*
Жанр: *менеджер*
Разработчик: *Sports Interactive*
Издатель: *SEGA*
Количество CD: *1*
Похожесть: *серия Championship Manager*
Системные требования: *Pentium II-400 MHz, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 600 Mb Hard Disc Space*

Долгие годы мы с вами ждали этого знаменательного события. Мы, поклонники футбольных менеджеров, даже и не смели надеяться на то, что когда-нибудь наша страна будет достойно представлена в подобной игре. И что мы сможем взять, скажем, минское "Динамо" или там борисовский БАТЭ и провести эти клубы не только через внутренний чемпионат, но и через горнило европейских состязаний. А там — кто знает? — удачливый менеджер сможет еще и толковую команду собрать, и звезд наприглашать, и покорится нашим ребятам если не кубок УЕФА, так уж "Интертото" точно. И вот — свершилось! Благодаря неустанной работе команды так называемых "ресерчеров" (людей, собирающих информацию о национальных чемпионатах), а также поддержке Sports Interactive их нелегкого труда, мы можем сказать: "Есть белорусская лига!"

Если вы помните, некогда Sports Interactive и Eidos Interactive замечательно работали в паре, выпуская раз в год новые игры из серии Championship Manager либо дополнения к ним. Но всему хорошему приходит конец, прервалось и это партнерство. Eidos оставила себе права на наименование Championship Manager, ну а Sports Interactive переметнулась под крылышко SEGA и начала ваять новую игру, обещая соблюдать в ней традиции старой. Интрига закручивалась очень "неслабая" с учетом того, что обе игры, старая и новая, должны были выйти в один день. Но потом Championship Manager был отложен, в результате чего Football Manager 2005 вышел в гордом одиночестве. И это одиночество благотворно сказалось на его имидже. Ведь неизвестно еще, что там натворит Eidos, а игра от Sports Interactive тут как тут.

Но хватит предысторий, поговорим о самой игре, и вначале — о лигах. Их набор позволяет предположить, что первоочередное внимание было уделено Европе (вполне справедливо, ведь Европа — сильнейший футбольный регион в мире). В игре представлены около двух третей существующих европейских футбольных дивизионов. В большинстве из них — по две лиги, но в некоторых (ведущих) больше. Так, в Англии — шесть лиг, в Италии — четыре. Ведущие чемпионаты Южной Америки также отображены на уровне (еще бы, нельзя же упустить из виду чемпионов мира и их соперников по отборочной группе). Несколько хуже с другими континентами. Но если подумать, чемпионат Папуа-Новой Гвинеи вряд ли нам интересен. Так что похвалим разработчиков и посмотрим на себя как менеджера.

Традиционно, создавая игру, можно выбрать свое alter ego. Задайте ФИО, дату рождения, родной язык, прочую менее важную информацию, а вот дальше есть нюансы. Вы можете начать игру либо в одном из выбранных клубов, либо попытаться самостоятельно найти работу, став сначала безработным менеджером. Во втором случае придется подождать, пока какой-нибудь клуб возьмет вас к себе (на "Челси" рассчитывать не стоит). Ну а в первом вы сразу же попадете на рабочее место — в клуб.

Клуб — это совокупность игроков и тренерского состава (а также руководства). В первую очередь скажу о руководстве. Это товарищи, которые следят за вашими достижениями и провалами. Помните, что здесь вам не Total Club Manager, и быть мастером на все руки не получится. Работайте в своей области и выполняйте поставленную задачу. Скажут занять первое место в чемпионате — займите. А иначе ждите санкций, наиболее частые среди которых — увольнения. А уволенный менеджер среднего звена вряд ли будет взят на работу "Барселоной" или "Баварией". Делайте выводы и не раздражайте хозяев команды без нужды. Впрочем, при высокой репутации можно не сильно задумываться над результатами — любой клуб будет просто счастлив взять в свои ряды менеджера мирового уровня. Другое дело, что ее придется зарабатывать. Ведь поначалу репутация у вас очень низка, и только победы и завоевания трофеев способны ее поднять. А помогут вам в этом игроки.

Игры от Sports Interactive славятся отличной проработкой базы футболистов. Не подвела нас компания-разработчик и на этот раз. Пусть количество характеристик не увеличилось, зато некоторые из них были переработаны, что привело к лучшему пониманию. Ну и, конечно, единого показателя силы игрока нет, и футболиста приходится оценивать по множеству параметров. Зато это позволяет собрать команду практически под любую конкретную задачу — от "банды разрушителей" до великолепных "пенальтистов". Единственный минус такого подхода — времени на розыск подходящего игрока уходит гораздо больше, нежели в любой другой аналогичной игре. Осложнить поиски может огромная база игроков. Начиная играть, вы выбираете размер базы. При выбранном параметре Huge (огромная база) даже в самых слабых чемпионатах игроков для вашего клуба найдется выше крыши. Другое дело, что движок изменился не очень, в результате чего максимальная база игроков тормозит компьютер, и время ожидания в перерывах между матчами затягивается до неприличия. В общем, если вы не обладаете компьютером последней модели, остановитесь на нормальной базе (Normal), этого вполне достаточно.

Помимо игроков в клубе есть и тренерский персонал. Но тут изменений практически никаких (по сравнению с Championship Manager 4). Все те же помощники менеджера, тренеры, скауты, доктора и физиотерапевты.

Конечно, игроки с неба не падают. Их надо приглашать в свой клуб, предлагая выгодные условия, заключать с ними контракты. Контрактная система реализована в полном соответствии с сегодняшними реалиями (включая так называемое "дело Босмана"), что дает дополнительный плюс при оценке реализма игры. И, само собой, вряд ли вы сумеете уговорить Роналдо приехать в Бобруйск. Хотя, может быть, когда ему исполнится 35, а "Белшина" выиграет Лигу Чемпионов, ситуация и изменится.

Традиционно в менеджерах надо думать не только о приобретении игроков, но и об их взаимодействии между собой в процессе матча. Для этого подбирается тактика. Богатство тактических вариантов в Football Manager 2005 огромно настолько, что это даже трудно представить. Мы вольны изменять практически все — от позиций игроков на поле до индивидуальных заданий каждому футболисту. Радует то, что ввели систему изменения многих настроек с помощью "ползунков" — стало гораздо проще по сравнению с предыдущими играми от Sports Interactive. И все эти настройки действительно понадобятся. Компьютер играет очень даже неплохо. Никогда не знаешь, чего от него ожидать. Бывает, выходишь на домашний матч с командой из "зоны вылета", а она выигрывает 3:0. А все потому, что кое-кто (не будем показывать на него пальцем, но это был менеджер принимающей стороны) не потрудился обратить внимание на особенности тактической расстановки соперника.

Да, варьировать тактику придется, и не один раз за сезон. Вполне естественно, что выходить с одними и теми же настройками на матч с лидером первого дивизиона и аутсайдером второго — смерти подобно. С лидерами придется частенько играть на контратаках, стараясь отстоять ничью. Ну а против аутсайдера вполне можно выставить трех форвардов и объяснить противнику старую-престарую истину: вы нам забьете, сколько сможете, а мы вам — сколько захотим.

Визуально красивого отображения матчевого процесса в 3D ждать не стоит, Sports Interactive заботится об этом компоненте в наименьшей степени. В процессе матча вы увидите двухмерное поле, по которому перемещаются колобки-игроки. Зато мяч стал гораздо реалистичнее, и его движения уже не напоминают непонятно что. Более того, мяч периодически покидает двухмерность и демонстрирует себя с лучшей стороны как главный персонаж матча (каковым, по сути, он и является). Впрочем, сетовать на отсутствие красоты в игре не приходится. В конце концов, Football Manager 2005 не зря считается проектом для настоящих профессионалов. Тем, кто "фанатеет" от Total Club Manager, происходящее на поле действительно может не понравиться. Зато геймеры, которых интересует не внешний вид, а содержание, извлекут из показа матча наибольшее количество информации. Порой одного-двух взглядов на действия футболиста в матче достаточно, чтобы представить себе его возможности и потенциал.



Никуда не делась и статистика. Ее даже стало больше. Все, что пожелает ваша душа, и даже немного больше, вы сможете найти в Football Manager 2005. Хотите почитать историю игр Зидана? Нет проблем. Интересуетесь текущим положением дел в другой лиге вашего чемпионата — сколько угодно. Желаете информацию по молодым дарованиям — пожалуйста. Главное — научиться пользоваться всевозможными фильтрами и менюшками, и уж тогда статистика, эта неизменная составляющая футбола, станет вам как родная.

Sports Interactive потихоньку движется по пути приобщения своего проекта и к околоигровым реалиям. Так, в Football Manager 2005 появилась возможность общения с прессой. Вы можете отпускать свои комментарии по поводу команды соперника, ее тренера, отдельных игроков. Только помните, что те, о ком вы говорите, также читают газеты. И они могут достойно ответить в том случае, если вы на них "наехали". Или же, наоборот, похвалить вас, если им покажется, что сказанное являлось



комплиментом. В результате иногда можно прочитать длинную перепалку вашего тренера и тренера соперника, в которой обе стороны выскажут все, что они думают о способностях друг друга. Ну а рассудит всех, конечно же, только игра.

Кстати, ваши действия влияют и на ваши же ментальные характеристики. Предположим, что вы — менеджер "Оксфорда" и отказываетесь от контракта с "Барселоной". В таком случае ваш параметр Лояльность, скорее всего, вырастет. А высказавшись лестно об одном из хороших тренеров, вы почти наверняка получите повышение параметра Профессионализм. Жаль только, что эти параметры практически ни на что не влияют. Ибо на все влияет в первую очередь ваша репутация. Поначалу вы — никому не известный специалист. Но постепенно вы добиваетесь определенных успехов, репутация начинает расти. В конце концов вашему тренеру предстоит стать всемирно известным, и такие клубы, как "Реал" или "Манчестер Юнайтед", будут счастливы видеть у себя этого отличного специалиста. Ну а те, кто все время проигрывает, пусть готовятся к падению репутации. Репутация имеется также и у клубов (и тоже может расти или падать). От нее зависит, пожелает ли выдающийся игрок стать футболистом этой команды или же решит, что в городе Барановичи ему делать нечего.

Кстати, о Барановичах. Я обещал вернуться к теме чемпионата Беларуси, и сейчас выполню это обещание. Чемпионат Беларуси в игре есть, и он выполнен достойно. Вашему вниманию — две лиги (высшая и первая), в которых присутствуют все имеющиеся на данный момент команды. Точнее, не только на данный момент. В отличие от большинства других чемпионатов, в белорусском есть два времени начала игры — март 2004 или 2005 года. Соответственно, тот, кому не понравился результат любимой команды в прошедшем сезоне, имеет шанс исправить положение. Пусть даже и в виртуальном мире.

Составы команд также соответствуют действительности. Специально проверял оба времени начала чемпионата — все переходы игроков также отражены верно, равно как и их паспортные данные. Команда ресерчеров в Беларуси постаралась на славу. Сезон отыгрывается также в целом верно. Само собой, отражено все до мелочей. К примеру, фарм-клубы команд высшей лиги не будут играть в этом дивизионе, даже если и смогут добиться права на участие в лиге выше по итогам сезона. Есть, правда, отдельные огрехи. К примеру, однажды мне почему-то пришлось играть дополнительное время в кубке, когда этого совершенно не требовалось (был первый из двух матчей). Да и пара-тройка игроков была упущена из виду. Но все это такие мелочи, которые практически не заметны на общем высоком уровне.

Но вот что мне не понравилось, так это занижение ресерчерами уровня наших футболистов. Более-менее внятные характеристики и игру можно увидеть только у зарубежных представителей белорусского футбола. Все остальные демонстрируют футбол, близкий к "дворовому". Я понимаю, что команда добровольных помощников Sports Interactive проявила честность и объективность. Но, по-моему, эта честность у них зашкалила. Результаты весьма плачевны. При встрече наших команд с представителями других стран в еврокубках получается натуральный "пшик". Даже в случае, когда "звездный" клуб (вроде БАТЭ или "Динамо" Мн) играет против заштатной албанской команды, в домашнем матче счет может дойти до 0:4 (естественно, не в нашу пользу).

Да и наши футболисты за рубежом не блещут. Точнее, в своих клубах они играют неплохо, но вот в сборной... Уже первый матч ее в моей игре закончился со счетом 7:0 в пользу соперника. Выводы делайте сами (в истории сборной таких разгромов пока, тьфу-тьфу, не было). Вывод из этого может быть только один: потребовать от команды "исследователей" чемпионата в следующий раз думать не только о соответствии наших игроков реалиям жизни, но и о соответствии их реалиям игры. Неприятно, когда даже самый слабый игрок какой-нибудь норвежской сборной спокойно "разбирается" с лидером нашей сборной.

Собственно, обо всех существенных моментах игры я вам уже рассказал. Остальное изменилось не сильно по сравнению с Championship Manager 4. Другое дело, что даже внесенных изменений вполне достаточно для благодарности Sports Interactive за работу. Жаль только, что кроме менеджерского компонента они не заботятся ни о чем другом, и в игре нет их привычной для Total Club Manager экономической модели, ни личной жизни менеджера, ни возможности строительства инфраструктуры. Но зато все поклонники подобных игр получили настоящий тренерский шедевр. И те из вас, кто желал некогда стать тренером футбольного клуба (или сборной), выберут Football Manager 2005, не сомневаясь и не сожалея о своем решении.

5 6 7 **8** 9 10

Отличная игра, в которой не только произведен ряд положительных изменений, но и появился наш родной чемпионат. Если ее смешать с лучшими моментами из Total Club Manager, то получился бы проект, тянущий на твердые десять баллов. А пока ставим 8 и ждем дальнейшего развития серии и внесения в нее новых элементов.

Morgul Angmarsky

ОБЗОР

Painkiller: Battle out of Hell

Жанр игры: *FPS*
Разработчик: *People Can Fly*
Издатель: *Dreamcatcher*
Количество дисков: *2*
Похожие игры: *Serious Sam, Painkiller*
Системные требования: *CPU 1,5 Ghz, 384 Mb RAM, 64 Mb video*
Локализатор: *Акелла*
Название локализации: *Painkiller: Битва за Пределами Ада*
Дата выхода локализованной версии: *уже в продаже*



Я отлично помню тот дождливый вечер. Он ехал с женой в своей машине. И все было хорошо, однако неудачи настигают даже таких людей, как он. Водитель грузовика не дал супругам продолжить жить счастливо в земной жизни. Небеса казались такими надежными, но даже они не всегда дают надежду. Ему был предложен выбор — или ад, или война. Война с легионами неупокоенных, демонов и прочей нечисти, ведомых князем Ада Люцифером. Был ли у него выбор? Он согласился стать посланцем света в закоулках чистилища, уже порабощенных Адом. Ничто не могло остановить его беспощадный натиск. Люцифер пал. Но один демон сумел ускользнуть от возмездия. Аластор, один из генералов владыки, избежал смерти и заново собрал армию, достойную павшей. Над Раем снова нависла угроза. И ему предложили вернуться, дабы завершить начатое. Лишь тогда врата Рая откроются для него. И Он вернулся. Перезарядил любимый дробовик. Окинул мрачным взглядом толпы монстров и возвышающуюся над ними громадную фигуру новоявленного короля Ада. И первый выстрел остался за ним. Убивать ему не впервой...

Люди, игравшие в оригинальный Painkiller, после первых кадров заставочного ролика могут всплакнуть от счастья — вменяемым сюжетом адд-он мудрые разработчики так и не наградили. А нужен ли он игре, где количество монстров измеряется сотнями и такого понятия, как скриптовая сценка, не существует? Он лишь отвлекает от безумия, творящегося на экране монитора, и игроки остервенело пропускали ролики отличного качества, дабы опять погрузиться в атмосферу бесконечных схваток с армиями Ада. Творящееся на экране можно было описать словосочетанием "брутальная мясорубка", и это мягко сказано. Тела разлетались на части, обильно заливая пол кровью, подозрительно похожей на настоящую. И в центре всего этого — вы. Мясник. Воитель. Защитник небес. Разницы уже не было.

Но веселье быстро подошло к концу. Одна ночь игры — с нечистью покончено, и, казалось бы, небеса могут спать спокойно. Но ребята из People Can Fly решили, что игрокам было мало двадцати пяти миссий, и в срочном порядке взялись за производство продолжения приключений Дэниэля Гарнера в тылу врага. Игроки затачивали колья в предвкушении долгожданного "мяса", кровожадно усмехаясь. И разработчики старались выдать качественный продукт. Но что-то у них не получилось — новый Гарнер зажигает уже не так, как старый.



Вроде бы все начинается как надо. Первый уровень — детский дом — великолепен. Сумасшедшая атмосфера в сочетании с еще более сумасшедшим дизайном, толпы монстров и ракетница наперевес — все как положено настоящему шутеру старой школы. Локации сменяются с калейдоскопической частотой — адский парк развлечений, лаборатория по производству роботов, разрушенный Ленинград. Есть о чем вспомнить после пары часов напряженной игры. Под стать уровням и монстры, обитающие на них. Как вам, к примеру, маленькие девочки-пироманки, самовоспламеняющиеся и дико при этом вопящие, которые с криком несутся на вас? Или мальчики с ножом в руке — быстрые и живучие? А вот и медсестры, так похожие на живых людей, с большим, наполненным чем-то красным шприцем в руке, даже жалко убивать, ей богу. Мерно изрыгает снаряды пулемет, щелкает механизм перезарядки кольев, а врагам все нет конца. Счетчик тварей доходит до двухсот — но ведь это далеко не конец. Уровни огромны и времени на них уходит не в пример больше, чем в оригинале. Хорошо ли это? Если бы я не видел последнюю троицу уровней (не считая босса), я бы сказал — да. Но раз за разом проходить унылые одинаковые подземелья, наполненные одними и теми же скелетами — нет уж, увольте.

Я прекрасно понимаю, что нечто свежее выдумать сложно, и под конец фантазия разработчиков истощилась, однако если бы эти уровни проходились незаметно и ненапряжно, то недостатки просто не были бы заметны. Но после первых минут игры становится ясно, что разработчики ориентировались на людей, вдоль и поперек прошедших Painkiller'а, из-за чего сложность адд-она выросла на порядок. Стреляющие монстры теперь не роскошь, а повседневный враг, и чтобы одолеть рядовой уровень, приходится изрядно попотеть. Плюс еще и кучи ненужных этой игре ловушек, акробатических упражнений и поездок на вагонетке. Зачем вживлять совершенно здоровому пациенту больные органы? Для усложнения? Для увеличения времени, проводимого за Battle out of Hell? На этот вопрос нет ответа. Лишь Аластор пытается внеси какое-то разнообразие во мрак последних уровней, но разваливается он очень легко и доставляет всего лишь десять минут настоящей "пейнкиллеровской" радости.

Что еще выделяло Painkiller среди собратьев по жанру? Конечно же, нестандартное вооружение. Скрестить коломет с гранатометом, а пулемет с ракетницей — такое приходило в голову лишь небольшому количеству игроделов. Но именно в People Can Fly добились абсолютного баланса — ни одно оружие нельзя было назвать лишним. В адд-оне, естественно, оружейная тема также не была обделена вниманием. На суд нам представили два свежевыведенных гибрида. Первый — автомат, стреляющий очередью из семи патронов, оружие очень точное и убойное. Альтернатива патронам — огонь. О да! Мало того, что пламя выглядит великолепно, так еще на близких расстояниях эта штучка способна поджаривать огромное количество врагов. Второй — коломет, тоже интересное орудие, стреляющее сразу пятью кольями, причем скорость их гораздо выше, чем у предка из оригинала; есть в нем и оптический прицел, так что эту игрушку вполне можно использовать как снайперскую винтовку. Альтернативный режим — шесть бомбочек, которые несмотря на свой не слишком внушительный размер умудряются сносить целые толпы не самых слабых врагов. Так что новые дополнения к арсеналу станут эффективным средством ведения войны в условиях полнейшего ада.

И какой же игрок не вспомнит одну из главных составляющих атмосферы игры — совершенно безумный саундтрек! Яростный и бешеный, он заставлял вырабатываться адреналин литрами, а руки сами жали на гашетку, желая прикончить воон того демона ровненько в такт музыке. Соседи нервно вздрагивали, когда из-за стены доносились дикие вопли скелетов и гремел металл. Им было страшно, а вам — весело. Для адд-она саундтрек писали другие люди — "жесткие" композиции Mediastudio сменились "электронщиной". Музыка хороша, но — вписаться в атмосферу ей не суждено. Новому саундтреку не хватает ярости, брутальности, дабы полностью соединиться с геймплеем.

Ни для кого не секрет, что Painkiller был для своего времени образцом графики. Неизвестная команда создала движок, дающий фору всем вышедшим ранее проектам. Используя новомодные технологии, Pain Engine умудрялся не тормозить даже на слабых машинах. "И раз конь борозды не портил тогда, то не испортит и на этот раз", — справедливо решили разработчики. Графически Battle out of Hell выглядит так же, как предок. И все бы ничего, да только почти год разработки — срок немалый, особенно в игровом мире. За это время мы успели поразиться тенями Doom'а и Chronicles of Riddick, поглазели на джунгли Far Cry, подивились воде Half-Life 2. И Painkiller в этом сонме движков выглядит уже не более чем ребенком, случайно забредшим на праздник к старшим.

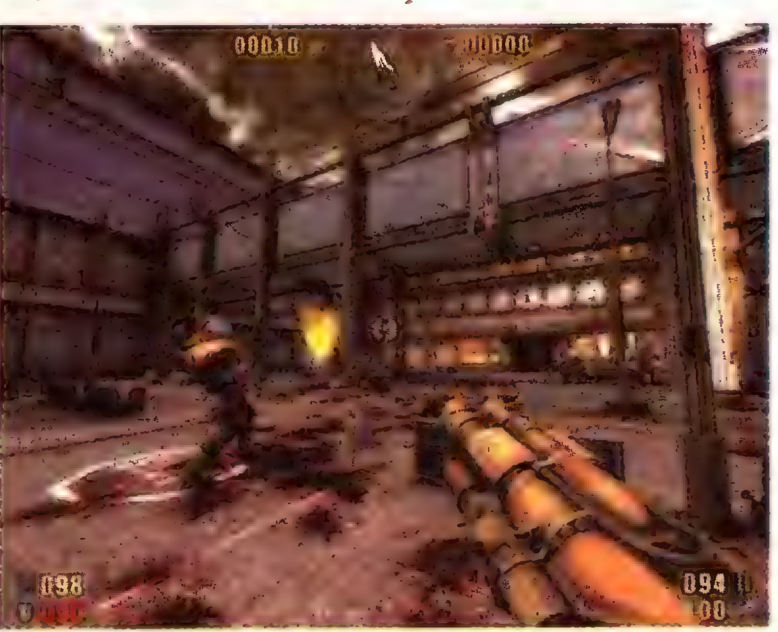
Единственное, чем проект технически превосходит почти всех — это непревзойденным физическим движком. Основанный на Havok'е втором, который, к слову, используется в Half-Life 2 (по части внутриигровой физики — вне конкуренции), Paikiller'овская физика позволяла если не все, то очень многое. Пригвоздить кольями особо ретивого скелета к потолку — запросто! Превратить кучу шустрых демонов в кучу ошметок одним метким броском гранаты — пожалуйста! Ограничение по возрасту 16+ и рейтинг Mature здорово развязали руки — теперь над каждой частью незадачливого противника можно было глумиться сколько угодно, физика позволяло и это. Все, что так веселило нас и злило праведных родителей, осталось и в Battle out of Hell, не изменившись ни на йоту. А ведь именно этого мы и ждали, не правда ли?

5 6 **7** 8 9 10

Чего-то не хватило. Щепотка вдохновения — и последние уровни стали бы такими же интересными, как и первые. Чуточка ярости — и музыка была бы достойной заменой саундтреку оригинала. Самая малость фантазии — и многие монстры надолго запомнились бы игрокам своей оригинальностью. Под самый конец разработчики явно начали сдавать. Выше головы не прыгнешь, но и планку, установленную ими же, еще раз взять не удалось. Battle out of Hell хорош, но уже далеко не шедевр, коим являлся Painkiller.

Kirmash

Диск для обзора предоставлен торговой точкой "CD-ROM" на Динамо



ОБЗОР

Чистильщик

Разработчик: *Орион*
Издатель: *Бука*
Жанр: *FPS*
Похожие игры: *Duke Nukem 3D, No One Lives Forever*
Количество дисков: *2*
Минимальные требования: *1500 MHz, 256 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 1,5 GB free hard drive space*
Рекомендуемые требования: *2500 MHz, 512 Mb RAM, 128 Mb VRAM, 1,5 GB free hard drive space*
Официальный сайт: *http://www.orion-mm.ru/hell/*

"Чистильщик" открывает себя поэтапно. Сначала приходит понимание того, что сама игра имеет мало общего с безобразной полиграфией на обложке. Затем, после пары первых неудачных уровней, напрашивается вывод, что первое негативное впечатление было ошибочным. После, как следует разогнавшись и пролетев несколько эпизодов, "Чистильщик" корчит веселую гримасу, и становится понятно, что никакой это не "серьезный шутер". Ближе к концу играть становится просто невозможно из-за того, что периодически пробивает на "хи-хи" от вида многочисленных пасхальных яиц и блестяще реализованного антуража. Ну а после финальной сцены играющий просто утыкается носом в клавиатуру и начинает буквально рыдать от хохота. В общем, встречайте "Чистильщика" — русский шутер в тарантиновском стиле и просто находка для поклонников "атомного герцога". Юморной, стебный, веселый и довольно качественный экшен, который таки доказал, что "наши тоже могут делать ЭТО". Под ЭТИМ подразумевается, само собой, FPS.



Платный бета-тест

Рецензию на эту игру, вышедшую пару месяцев назад, я решил отложить до поры до времени. Во-первых, чтобы не портить себе нервы от до-о-олгого quickload'а, изумительной меткости противников и сонмища всевозможных глюков, которые не шибко влияют на игровой процесс, но р-р-раздражают почище канцелярской кнопки под попой. Во-вторых, чтобы дождаться патча, исправившего все эти недочеты, и нормально поиграть, получая при этом удовольствие от процесса. Конечно, никто и не ожидал от проекта, разработанного за полтора года молодой командой, тотальной вылизанности и безбагнутости, но как-то неуютно становится от мысли, что нам приходится участвовать в этаком странном бета-тесте западного релиза. И даже не столько неуютно, сколько завидно... Опять буржуинам — все и сразу, в то время как мы вынуждены тихо скорбеть, дожидаясь патчей, пописывая про многочисленные баги на форумах.

На момент написания статьи вышло два патча, один из которых необходимо скачать перед прохождением игры. Если вам так необходимо, чтобы герои в нескольких скриптовых сценах шевелили губами, то качайте с официального сайта патч "с лицевой анимацией" (http://www.orion-mm.ru/downloads/Hellforces_Patch_1_3a.exe — 30 Мб). А если вам этот далеко не самый необходимый элемент шутера не больно-то нужен, то с того же сайта сливайте файлик гораздо меньшего размера (http://www.orion-mm.ru/downloads/Hellforces_Patch_1_3b.exe — 9 Мб), устанавливайте, расслабьтесь и постарайтесь получить удовольствие. Как показала практика, однозначного мнения по поводу "Чистильщика" у игроков нет: или сразу летит коробка с дурацким рисунком на обложке в мусорную корзину, или же занимает почетное место в собственной CD-коллекции. А самое смешное заключается в том, что первому контингенту рекомендуется-таки дождаться второго патча, приводящего (как обещают орионовцы) первые уровни в божеский, интересный, играбельный вид.

Меня зовут Гейтс. Стивен Гейтс

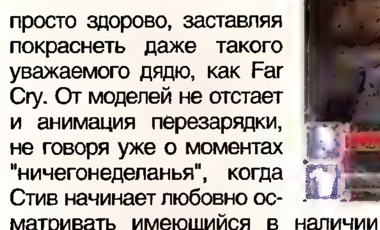
Случайный однофамилец самого богатого человека в мире оказался в крайне неприятном положении. В конце концов, кому понравится сидеть в комнате для допросов? Особенно если напротив стоит немногословный агент, призывающий "к ответу". А отвечать ой как не хочется... Но надо, поскольку пятна крови на полу красноречиво говорят о том, что местные стражи закона не прочь этот самый закон нарушить. Вот и приходится Стиву рассказывать, а нам — за него отдуваться, отыгрывая его приключения наново, чтобы мрачный "man in black" не расстроился от недостатка информации.

История не шибко оригинальная, но местами интересная и довольно неожиданная, не говоря уже о классной концовке. Нашего героя, кинувшегося спасать свою подружку-наркоманку из лап гнусной "Церкви нового рассвета", ожидают пробежки по городским улицам, погружение в зловонную канализацию, перестрелки в парках, блуждания по катакомбам и исследовательским лабораториям... в рамках одного лишь небольшого эпизода. Локации сменяют друг друга так быстро, что порой даже забываешь, с чего все началось. Техногенное чистилище, перуанские джунгли, адская канцелярия — разве можно было предположить, что все это последует за угрюмыми трущобами, в которых приходилось с ржавой трубой отмахиваться от мерзких зомби? Разнообразие везде и во всем. Начиная с врагов и заканчивая методами их устранения.

Зачем так много-то?

Представьте себе игру, где имеется куча видов оружия. Представьте игру, где у большинства смертоносных игрушек имеется два режима атаки. Представьте, что все пушки отличаются друг от друга по мощности, скорострельности и эффективности на разных дистанциях ведения боя. Представьте, что из 18-ти представленных типов пять относятся к холодному. Представьте, что, несмотря на явный перебор, каждый новый ствол вы будете ждать с нетерпением, а после получения с восторгом опробовать его на первом попавшемся противнике. Таков "Чистильщик", разработчики которого постарались максимально разнообразить игру, причем не только количеством, но и качеством.

Дизайн всего оружия, кроме, пожалуй, лишь первого пистолета, смотрится просто здорово, заставляя покраснеть даже такого уважаемого дядю, как Far Cry. От моделей не отстает и анимация перезарядки, не говоря уже о моментах "ничегонеделанья", когда Стив начинает любовно осматривать имеющийся в наличии ствол, перекладывая его из одной руки в другую, в то время как блики света танцуют на гладкой металлической поверхности. Но если бы только в оружии было дело...



Своеобразный культурный шок я испытал после убийства своего первого зомби. Честно признаюсь, когда я присел возле него на колени и принялся скрупулезно рассматривать, то у меня слегка поехала крыша. Учитывая виденные хиты вроде DOOM 3, Far Cry и Half-Life 2, было странно увидеть, что в русском шутере, вышедшем без лишнего "шуму и пыли", будут присутствовать такие гладкие, высокополигональные, тщательно прорисованные, сдобренные высококачественным бампом модели. И в то время, пока Стив заботливо подкручивал краник на ржавой трубе, я в свою очередь крутил головой, любуясь классно реализованным костерком и общим впечатляющим антуражем городских трущоб.



Дизайнерская работа в самом деле впечатляет, причем не столько красотой, сколько тщательностью проработки. Нарекания вызывают лишь грязновато-мутноватые текстуры, но это уже дело вкуса.

"Моя собачка нашла бензопилу!"

© Лило и Стич

Первые уровни в самом деле неудачны. В то время как приходится нос к носу сталкиваться с копошащимися зомби, душа просит в руки что-то помощнее пистолета и обломка водопроводной трубы. Зато когда в катакомбах пальцы с восторгом вцепляются в его высочество дробовик, а затем, с не меньшим восторгом, — в автомат Калашникова (с подствольным гранатометом, прошу заметить!), игра резко набирает темп, превращая убивание врагов в веселое действо, чему во многом способствует какая-никакая, но физика.

О нет, физическая модель здесь несовершенна, хотя местами и пытается претендовать на почетное звание "реалистичная". Иногда встречаются забавные глюки вроде подфутболенного ящика, устремляющегося в затяжной полет навстречу звездам, но в целом неплохо. Тела врагов укладываются друг на друга, но любят и проваливаться в текстуры и принимать позы, которые естественными назвать язык не поворачивается. Зато неплохо смотрится, как мертвое тело в процессе падения продолжает ловить свинец и соответственно реагировать на все попадания. И особенно смачно реализованы перестрелки на участках, заваленных всякой дребеденью: пулемет в руках изрыгает свинец, а пули подхватывают стоящие на земле бочки, ящики, стулья, на которые потом относит кувыркающиеся тела спецназовцев.



Трупы, кстати, не исчезают со временем, что встречается в шутерах крайне редко. Сами враги не появляются из ниоткуда, а заранее расставлены по уровням, пытаясь в меру своего ограниченного интеллекта реагировать на ваше появление.

Минус на минус дает плюс

Самое забавное, что, несмотря на слабоватый ИИ, все его глюки как нельзя к месту. Перуанец, завидев вас, испуганно кричит: "Дьявол!" и кидает себе гранату под ноги. Полуголая девица с пистолетом в руках "забывает", что вы только что завалили на ее глазах кучу "клиентов", и, кокетливо отведя взгляд в строну, произносит: "Я тебе не дам!" Случается такое, если быть честным, довольно редко, но веселит изрядно.

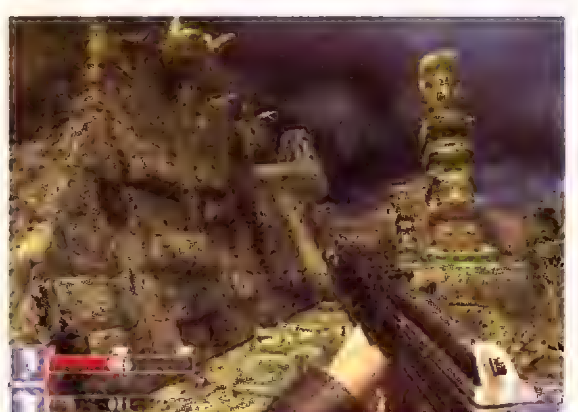
А в остальном враги не столько пытаются демонстрировать лихие групповые тактические маневры, сколько пробуются на главные роли в процессе продолжение фильма "Трудная мишень"... В общем, делают все возможное, только бы по ним не попали. Любят кувыркаться (иногда чаще, чем следует), любят стрейфиться, любят приседать за укрытиями и закидывать гранатами. В общем, ничего особенного, но большего и не требуется.

"А теперь Дарт Вейдер! Я сказал, Дарт Вейдер!"

© Стивен Гейтс

Не думайте, что игра чем-то напоминает мясо Serious Sam или Painkiller. По духу и игровому процессу "Чистильщик" как раз ближе к незабвенному Дюку и красотке Арчер. Стив любит сыпать забавными комментариями, враги шушукаются друг с другом, да и вообще вся игра балансирует между серьезным боевиком и веселой пародией.

Памятуя, что голова человеку нужна не только для того, чтобы ею есть, разработчики добавили в игру и несколько логических загадок, которые неплохо разбавляют и без того динамичный и разнопланововый геймплей.



Тут вам и стандартный поиск ключей к заблокированным дверям, и задачки акробатического плана, и подбор паролей к порталам, и вычленение ключевых точек телепортации. Всего хватает. Но чтобы окончательно добить игрока, орионовцы ввели в игру еще и артефакты.

Идея эта не нова, но реализация... Пирожок "съешь меня" уменьшает Стива в три раза. "Очки Тринити" являются стандартным прибором ночного видения со знакомо сыплющимися сверху иероглифами. "Маска Людовика" увеличивает наносимые повреждения в два раза, но вместе с тем видимость резко сужается, а Стив начинает мычать что-то нечленораздельное из-под железной маски. "Метла Гарри Поттера" в три раза увеличивает скорость передвижения. Кроме того, имеется и рэперское радио, при активации которого начинает барабанить заводная мелодия, и абсолютно бесполезный сломанный меч Люка Скайуокера. Причем это далеко не половина имеющегося в игре списка. Как элемент игрового процесса эти артефакты, по большому счету, бесполезны, но играют роль маленькой пикантной изюминки (как и картинки обнаженных девиц, развешанные на базах истосковавшихся по женскому обществу спецназовцев).

Чего в игре нет

"Чистильщик" — это не идеальная игра, как вы понимаете. И, несмотря на множество приятных моментов, нельзя не забывать и про минусы. Можно, конечно, все списать на скорые сроки, небольшое финансирование, малое число людей, вовлеченных в проект (меньше 20 человек, кстати), но игра от этого лучше не станет.

Музыка неплоха, но абсолютно не вписывается в антураж. Звуки выстрелов бедны и невзрачны, особенно когда имеется противовес в виде блестящей реализации моделей. Из актеров нормально можно слушать лишь голос Стива — остальные явно переигрывают. Но зато амбиент впечатляет. Причем благодаря ему миссии в городской черте вышли одними из лучших — из-за характерных звуков радио и телевидения, доносящихся из открытых окон.



Пять видов холодного оружия абсолютно бесполезны, и после первых уровней про них напрочь забываешь. Возможно, от него и был бы какой-нибудь толк в сетевом режиме, но его также нет... Неприятно, что на трупах не остается дырок от пулевых отверстий, а кровь по цвету напоминает ярко-красное малиновое варенье. И несколько досаждает болезнь Half-Life 2, когда на некоторых уровнях утыкаешься носом в "стену из воздуха", поскольку разработчики решили, что "здесь гулять не дозволено".

5 6 7 **8** 9 10

Прошу любить и жаловать первый нормальный шутер, родившийся на постсоветском пространстве. Жаль только, что нам приходится играть роль скромных бета-тестеров, дожидающихся манны небесной в виде патчей. Но, как показала практика, ожидание себя оправдало, и "Чистильщик", лишившийся груды багов и недочетов, получился весьма неплохим, красивым, хоть и не без огрехов шутером. За геймплей — твердая семерка. Плюс один балл за юмор — ни одна игра за последнее время не вызывала у меня столько приятных эмоций при прохождении.

Lockust

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

Lineage II

Разработчик: *NC Soft*
Издатель: *NC Soft*
Жанр: *MMORPG*
Похожие игры: *MU Online, Ragnaroc Online*
Минимальные требования: *800 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb VRAM, 4 Gb free hard drive space*
Рекомендуемые требования: *1 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 4 Gb free hard drive space*

Похожее впечатление в свое время смог вызвать лишь TES3: Morrowind. В бескрайних, проработанных ландшафтах мира Lineage II хотелось блуждать бесконечно. На это прекрасное, динамичное небо хотелось любоваться беспрерывно. Из этих монументальных, величественных городов не хотелось уходить, а становление себя как личности, как героя в этом красивейшем из миров было возведено в абсолют. Потом, правда, пришло понимание, что герой не должен быть один, что победа может быть достигнута лишь путем слаженной работы команды, что ты не более чем маленький винтик в составе сильного клана. А спустя еще некоторое время оказалось, что за красивой, блестящей, великолепной оберткой, ухмыляясь, прячется все тот же старик Diablo.

Lineage II, как и ее младший брат MU Online, проповедует одну простую истину: мы качаемся, чтобы убивать монстров, и мы убиваем монстров, чтобы качаться. А в качестве приятного бонуса всем высокоуровневым персонажам открываются наконец-то такие мелочи, как турнирные соревнования, адреналиновая охота за player-killer'ами (PK), взятие замков и совместные походы в непроглядную тьму местных подземелий. Чего в игре катастрофически не хватает, так это социального элемента, зато его хватает с избытком — так это проработанной механики PvP (player vs player), отсутствие которой не понравилось многим игрокам World of Warcraft. Так что если вам когда-то пришелся по душе Diablo, если вы нашли своим мир MU Online, то милости просим в их более проработанный и усложненный вариант — мир Lineage II.

После предварительного знакомства с этой корейской игрой, взращенной на технологии Unreal, должным образом модифицированной, чтобы радовать взор блестящим металлом и приятной шейдерной водичкой, неминуемо возникает вопрос: почему лишь одним корейцам удается делать великолепные в графическом плане, отлично оптимизированные и масштабные ролевые игры? Не думаю, что я покривлю душой, если скажу, что Lineage II представляет собой красивейшую MMORPG в частности и прекраснейшую RPG вообще. Как в Dungeon Siege, как в Sacred, как в Готике, в конце концов, вы здесь ни разу не столкнетесь с безобразной надписью loading при путешествии по этому огромному миру, для полного ознакомления с которым вам потребуется по меньшей мере полгода.

Всего в игре присутствует пять рас, на которых придется остановить свой выбор при создании персонажа: Люди (Human), Эльфы (Elf), Темные эльфы (Dark Elf), Гномы (Dwarf) и Орки (Orc). Сразу же придется определиться с начальной специализацией (часто это банальное маг/воин, но у Гномов, к примеру, магов нет вообще), полом, прической и выражением лица.

С первоначальной прокачкой не возникает никаких проблем: банальное уничтожение монстро-фауны сопровождается ростом уровней с автоматически раскидываемыми параметрами. Единственное, над чем придется попотеть, так это над прокачкой способностей, которые поднимаются лишь при наличии определенного количества skill points (SP) у учителей, проживающих в ближайшем населенном пункте. Немного напоминает таковое у "Готики", но учитывая, что скиллов очень много, а SP сразу на все не хватает, с самого начала придется определиться со своей будущей специализацией (к примеру, качать стрельбу из лука или владение мечом).

А вот при достижении 20-го (как и 40-го) уровня начинается самое интересное. Дело в том, что прокачка героя в Lineage II напоминает, как ни странно, таковую из серии Disciples, когда вас в конце концов ставят перед выбором смены профессии, для чего придется выполнить соответствующий квест. Из-за этого люди, желавшие играть одним и тем же классом человеческих бойцов, в конце концов расходятся по веткам хитрого древовидного развития таким образом, что один превращается в беспощадного искоренителя нежити Паладина, а второй — в неутомимо шинкующего противников двумя клинками Гладиатора. И разница между этими классами гигантская.

Ни в коем случае не стоит делать свой выбор, ориентируясь на внешность героя — сначала следует внимательно просмотреть способности персонажа, оценить их относительно других или спросить совета у друзей, с которыми вы решитесь создать клан. Запомните, что в этой игре отдельная личность ничего не решает. Здесь нельзя создать уникального супермена, который будет с легкостью рвать всех неприятелей. У всех классов есть свои плюсы и свои несомненные минусы.

Так, например, гномы как бойцы смотрятся очень вяло на фоне остальных товарищей, но зато из них получаются прекрасные крафтеры, которые занимаются тем, что делают для союзников вещи или выбивают из монстров редкие реагенты. Сами по себе гномы бесполезны, но для клана являются самым важным компонентом... и самым богатым в придачу. Так, мой знакомый, играя на официальном сервере, смог своим гномом набить столько денег, что оплатил таким образом целый год(!) игры в Lineage II, продавая виртуальные деньги за вполне реальную валюту.

Создание эффективной группы — вот тот момент, на котором следует заострить особое внимание. Если у вас в команде много магов, вам в обязательном порядке нужна будет поддержка со стороны волшебника-пацифиста, обкастовывающего вас полезными заклинаниями. Кроме того, необходимо будет заручиться поддержкой воинов ближнего боя, которые, имея колоссальную броню и количество жизней, брали бы на себя огонь противника, в то время как воины дальнего боя с легкостью его расстреливали. Не следует забывать и про ассассинов, которые обходили бы неприятеля с тыла и тихо вырезали чужих лучников и магов.

Таким образом, война в Lineage II возведена в абсолют. Здесь все заточено под предварительную раскачку с последующим противоборством лидирующих кланов. А чтобы добавить в игру остроты, в этом сказочном фэнтезийном мире есть замки, захват (и удержание) которых становится для сильного клана первоочередной задачей. При захвате замка во всех близлежащих городах вводятся налоги, которые медленно пополняют казну дорвавшейся до власти группировки.

Чтобы умело сделать первые шаги при выборе профессии, рекомендую ознакомиться со справочником на ресурсе http://www.l2orphus.com, где все классы описаны очень подробно, со всеми скиллами. Более того, там же можно сравнить эффективность одного класса по сравнению с другим благодаря встроенному калькулятору.

СЕРВЕРЫ

Official

Теперь же остановимся более подробно на выборе игрового сервера. Само собой, можно скачать с официального сервера (http://www.lineage2.com) клиент весом 1,8 Gb, заплатить полагающуюся таксу в $50 и тихо радоваться жизни, выкидывая ежемесячно по $15 на ветер. Почему так категорично? Ответ заключается в чрезвычайно медленной прокачке персонажей на официальных серверах. Такой стиль приходится по вкусу лишь упертым и терпеливым корейцам, которые готовы убивать в день по 10 часов на безвылазную игру, чтобы спустя пару месяцев тихо порадоваться levelup'у.

Именно этот фактор послужил причиной того, что множество людей (преимущественно жителей просвещенного запада) бросило игру, едва достигнув 40-го уровня, поскольку у нас Интернет все же достаточно дорог и не так много времени, чтобы менять местами жизнь реальную и виртуальную.

Конечно, в официальном сервере есть свои преимущества вроде постоянно выходящих апдейтов и планомерно выпускаемых адд-онов, но основной минус от этого плюсом становиться никак не желает. Тем более учитывая, что за это "удовольствие" приходится еще и платить.

Зато в последнее время развелось множество неофициальных серверов, не требующих денег, но развитие которых в большинстве своем заморожено на уровне первых хроник (Chronicles — адд-оны к Lineage II, к которым прибавляется лишь порядковый номер), в то время как люди на официальных серверах уже вовсю пользуются преимуществами вторых, смакуя множественные нововведения в грядущих третьих.

Anitex

Итак, на какие неофициальные серверы стоит обратить внимание? На белорусские, конечно, из-за небольшого по сравнению с остальными пинга.

И в первую очередь на мой любимый сервер, созданный на базе Интернет-провайдера Anitex (http://l2.anitex.by/forum/showthread.php?t=5/ — здесь и далее на указанных страницах можно будет найти информацию по добыче клиента, способам подключения и регистрации). Огромным преимуществом этого сервера является ускоренная в пять(!) раз прокачка и увеличенное в пять раз выпадение вещей и золотишка из монстров. К тому же администрация сервера всегда готова идти на контакт с посетителями и периодически баловать их нововведениями, исправлять баги и жестоко наказывать наглых товарищей, ведущих себя неуважительно по отношению к другим игрокам. Уже сейчас количество единовременно играющих доходит до сотни, что очень контрастирует с недавними 30-ю.

К сожалению, устойчивость сервера оставляет желать лучшего, иногда возникают неприятности в виде лагов (впрочем, в последнее время и то и другое существенно уменьшилось), а самым диким для играющих событием стало недавнее полное уничтожение базы данных, из-за чего людям пришлось перекачиваться заново. Никакой компенсации high-level персонажам не последовало, что вызвало бурю негативных эмоций. Гарантировать, что такое не повторится — невозможно, так что играйте на свой страх и риск.

К тому же администрация сервера иногда принимает неадекватные решения, для простого игрока малозначимые, но для профессионалов решающие многое. С одной стороны, ничего страшного, что среди играющих можно увидеть администратора 75 (максимального) уровня, или заметить GM'а (game master), который пользуется своими бонусами вроде неуязвимости для быстрой прокачки, или наткнуться на замок, который был взят админом просто по приколу... Но все это нарушает общий для всех принцип "честной игры" и придает администрации и особам приближенным привилегированный статус богов.

Айчына

Недавно и этот белорусский провайдер запустил в тестовом режиме сервер Lineage II (http://aichyna.by/news.php?show=news_2004-11-25_185713). Говорить о нем много не приходится, поскольку будущее этого проекта находится под большим вопросом, но уже на ранних этапах можно назвать один существенный минус: официальная скорость прокачки. Пока этот сервер набирает обороты, поэтому количество людей, одновременно играющих на нем, невелико — порядка 40 человек. Однако он отличается стабильностью, не падает и не лагает.

Российские

Здесь стоит ограничиться лишь перечислением. Серверы эти относительно молоды, но прокачка в них существенно не ускорена. Единственным и существенным плюсом является огромное количество единовременно играющего народа.

Первый — LA2.RU (http://la2.ru/). В целом неплохой сервер, который, однако, любит заниматься продажей виртуальных денег за реальные доллары. Таким образом, ответ на вопрос, кто на нем первый выбьется в люди, очевиден.

Второй — EnForce (http://www.enforce.ru/?secid=241). Очевидно, самый популярный сервер для русскоговорящей части населения. В дневные часы на нем сидит не менее тысячи человек, не говоря уже про вечерние, когда число играющих разрастается до нескольких тысяч. Минус: официальная скорость прокачки.



Красивую волшебную сказку по имени Lineage II портит упор на бесконечную изнуряющую прокачку. Именно поэтому западные оценки официальной версии игры скатились до семерки. С этим нельзя не согласиться, поскольку платить деньги за необходимость ежедневной, однообразной, тупой прокачки сводит на нет потрясающую работу художников, дизайнеров и модельеров. С неофициальными серверами гораздо проще — тут уж выбираете себе местечко потеплее, благо есть выбор, а на знакомство много времени не уходит.

Lockust







Платформа: *PS2, Xbox*
Жанр: *action/racing*
Разработчик: *Rockstar North*
Издатель: *Rockstar Games*

Йоу, народ! Я расскажу вам историю о парне, живущем в нашем черном квартале. Чего, чего? Какой такой Версетти, никогда о таком не слышал! Нет, нашего перца зовут Карл, и он самый правильный парень во всем Сан Андреасе, а это уже многое значит. Как, вы еще не знаете наш самый крутой во всей этой вашей Америке Сан Андреас? Ну все, это слишком — отведайте свинц...

Гм... Пока фаната оттаскивают от микрофона и отбирают у него пистолет, мы можем спокойно поговорить о причине столь бурной реакции товарища — Rockstar наконец-то выпустил продолжение своей ХИТОВОЙ легендарной серии GTA. Да-да, той самой, где можно прожить опасную, но, без сомнений, интересную преступную жизнь, начав с обычной "шестерки" и закончив "крестным отцом". Но в этот раз контролем над одним городом дело не ограничится. Сан Андреас — это целый штат, в котором размещены не только несколько городов (по суммарной территории равных, а то и превосходящих Vice City из предыдущей части), но и сельская местность с несколькими живописными деревеньками между ними. Поэтому теперь мы, помимо всего прочего, можем потягаться в стрельбе с сельскими шерифами и отправить на тот свет несколько сельских же авторитетов. Но об всем этом ниже по тексту.

История простого чернокожего парня по имени Карл начинается с того, что, приехав в родной город похоронить убитую кем-то мать, он сначала подвергается насилию и грабежу со стороны местных органов правопорядка, а позже понимает, что за то время, пока он отсутствовал, его кореша подверглись жестоким нападкам со стороны банды под названием Ballers. Короче, враги сожгли родную хату, убили всю (почти) его семью. Что же делать в этой непростой жизненной ситуации обычному чернокожему пацану? Конечно же, восстанавливать справедливость! Однако для начала неплохо бы собрать вместе всех оставшихся друзей, получить хоть какой-то Respect, ну и немного подзаработать. Что скажете? Банальная завязка? Может быть. Но уж поверьте, в дальнейшем вам скучать не дадут.

В San Andreas найдется место и любви, и предательству, и даже теории заговора. Одни только сюжетные миссии чего стоят. Дают Карлу, например, стандартную для подобных игр задачу — убить менеджера одного из местных "крутых" рэперов. Наверное, любой другой просто пристрелил бы бедного человека и с чувством выполненного долга отправился пить пиво на "честно" заработанные деньги. Но наш Карл не такой. Сначала он крадет машину у одного из водителей менеджера, после чего, прикинувшись шофером, забирает менеджера с церемонии награждения последнего, а потом красиво сбрасывает машину вместе с ним в воду, выпрыгнув из нее за несколько метров до конца причала. Позже вышеупомянутого рэпера придется спасать от самоубийства, вызванного депрессией по поводу... да, да, потери менеджера и средств к существованию. Другие миссии открыто цитируют классику кинематографа вроде взятой прямо из "Терминатора" сцены с удиранием на мотоцикле от тяжелого грузовика и попутной отправкой в утиль машин с едущими на них так некстати подвернувшимися под руку копами.

Есть в GTA: San Andreas и побочные задания. К заработкам на угнанном специализированном транспорте (пожарном, полицейском, такси и другом) добавились работа дальнобойщиком, служащим отеля, ночное ограбление квартир мирно спящих жителей и еще несколько занимательных и довольно прибыльных профессий. Отдельным пунктом идут свидания с девушками. Мало того, что их надо возить по ресторанам и не оставлять надолго без внимания, так иногда они еще и требуют от вас выполнения их многочисленных и не всегда безопасных капризов. Зато, кроме эстетического удовольствия от выполнения такой "миссии", девушки наградят вас своеобразным и, что самое главное, бесплатным и безвредным для характеристик (об этом ниже) восстановлением жизни.

Миссии довольно непростые (по крайней мере, некоторые), поэтому перед тем как радоваться победе вам придется множество раз просмотреть вольную инсценировку песни "Убили негра". Находясь в одном из городов, Лос Сантосе, можно устраивать войны за территорию, увеличивая тем самым свой доход. Кстати, за выполнение большинства миссий дают не деньги, а Respect, позволяющий вести за собой большее количество людей. Делается это очень просто — нужно навести прицел на голову одного из членов своей группировки и нажать клавишу "вверх", затем таким же образом вербуется второй "доброволец", ну и так далее, пока это позволяет заработанный Respect. Затем можно сесть за руль и, привезя своих корешей на территорию вражеской банды, показать неверным, что такое настоящая огневая мощь, заодно присвоив себе весь район. Однако и враги в долгу не остаются и время от времени заставляют бросать все дела и отправляться на спасение добытой потом и кровью территории.

А какие в GTA: San Andreas персонажи! Тут вам и философствующий по поводу и без мафиози, и слепой главарь триады, и даже влюбленная в Карла убийца-психопатка. Есть и наши старые знакомые, в том числе и молчаливый герой GTA3 Розенберг и... все, молчу, молчу — за спойлеры в приличном обществе убивают быстро, но болезненно, а уж за спойлер к Сан Андреас тем более. Скажу лишь, что таких ярких персонажей я не видел уже очень давно. В общем, красота, да и только.

Но Rockstar не был бы Rockstar'ом, если бы не внес что-нибудь новое в геймплей (не зря же девиз этой команды звучит как: "New feature every day"). Начнем с того, что теперь мы играем не в Action/racing, а в Action/racing с rpg-элементами. Практически любая характеристика главного героя, начиная с точности стрельбы и управления транспортом и заканчивая гм... sex-appeal, при долгом использовании повышается. Причем все характеристики взаимосвязаны, например, долго бегая, мы повышаем не только Stamina, но и Muscule; если много есть (один из способов восстановления жизни, если кто не в курсе), то герой толстеет и начинает медленнее передвигаться и, соответственно, хуже тренируется. Все это отражается на 3D-модельке героя, поэтому с первого взгляда можно отличить любителя фаст-фуда, передвигающегося преимущественно с помощью железных коней, от здоровяка — культуриста или пловца. Так что иногда вместо того, чтобы доехать до нужного места на машине (при этом, конечно, повышается driving), лучше совершить оздоровительную пробежку. Ну а самым большим прорывом в эволюции персонажа стали возможности подтягиваться, перелезая через невысокие преграды и, наконец-то, плавать.

Изменению можно подвергнуть и имидж персонажа, посетив многочисленные парикмахерские, тату-салоны и магазины одежды. При этом одежда — вовсе не сплошной костюм, а комбинации голова/тело/обувь/украшения и прочее. Магазинов, в которых продаются предметы туалета, огромное количество, и мы имеем возможность нарядить персонажа так, как нашей душе угодно. Есть даже хоккейная маска, позволяющая воссоздать облик Джейсона или, по крайней мере, нескольких персонажей из Manhunt. Есть и специализированные костюмы, как правило, нужные для прохождения некоторых миссий или для выполнения определенной работы (например, костюм служащего отеля или садомазокомбинезон). Все это удовольствие стоит денег, но это не так страшно, учитывая, что все купленные костюмы сохраняются у вас дома (к прическам и татуировкам это, понятное дело, не относится).

Появилось огромное количество разных способов потратить деньги и просто развлечься. На улицах стоят восстанавливающие жизнь автоматы с газировкой, у Карла дома и в некоторых магазинах можно поиграть в весьма неплохие аркадки, можно прыгать с парашютом, участвовать во внесюжетных уличных гонках, есть даже казино с покером, рулеткой, одноруким бандитом и прочими интересными вещами. В баре можно развлечься игрой на бильярде. Конечно, вставленная разработчиками мини-игра типа "нажимай кнопочки в правильном порядке" вызывает нехорошие ассоциации с Britney Dance Beat и прочими танцевальными симуляторами, но это, как вы понимаете, незначительная придирка. Во-первых, встречаются подобные развлечения нечасто, во-вторых, они очень неплохо реализованы, в-третьих, многим они вполне могут понравиться, потому как все ж таки способствуют расслаблению между действительно тяжелыми миссиями.

С другой стороны, можно плюнуть на все и отправиться на фотоохоту за секретами игры или просто красивыми пейзажами. Камера экипируется как один из видов оружия, а сделанные фотографии сохраняются на карту памяти. Уже через несколько часов игры геймер имеет все шансы стать обладателем внушительной фотоколлекции и утирать скупую слезу, показывая друзьям, каким он был маленьким и невлиятельным в те далекие времена, когда только-только приехал в Сан Андреас. Если же в вас гибнет профессиональный бомбила (художник, рисующий граффити), то, экипировавшись баллончиком с краской, вы сможете отправиться замалевывать вражеские граффити, а когда замалюете все до последней — получите плюшки. Правда, рисует Карл сам, без вашего участия, причем один и тот же рисунок, но это ведь не главное. Не буду добавлять ко всему вышеперечисленному "Городские легенды", так как о них не знают только ленивые или совсем не знакомые с GTA люди. Но разве такие еще остались после скандала по поводу Гаитянцев из Vice City или после истории с американскими подростками?

Чтобы игроку не было одиноко, разработчики разрешили ему общаться с гуляющими по улицам людьми. Почти на каждое их обращение к Карлу, начиная от "Клевые ботинки!" и заканчивая "Ты из какого района?", можно ответить позитивно или негативно. Только лучше два раза подумать, прежде чем хамить наркодилеру или вооруженной шпане.

Оружейный арсенал в игре изрядно обновили, дополнили и подкрасили. Добавили охотничью винтовку, несколько новых пистолетов, нож, с помощью которого можно совершать Stealth Kill, пластиковую взрывчатку и вдобавок еще уйму всяких оригинальных орудий: букет цветов, вышеупомянутый баллончик с краской, лопату (привет почтовому чуваку!) и еще много-много всякого-разного. "Узи" разрешили носить в двух руках (хотя доступной эта возможность становится только при достижении уровня Hitman), а приемы рукопашного боя стали еще краше — главное не забывать держать себя в хорошей форме. Не обделили новшествами, короче говоря.

Та же радость приходит и при общении с обновленным автопарком. Про возможность ездить на велосипеде знают уже, наверное, все, а вот появившиеся в игре специализированные машины (бетономешалки, комбайны, бульдозеры) еще нуждаются в представлении. Поскольку солидная часть игры будет происходить за городом, разработчики расщедрились на целое стадо внедорожников, закусочных на колесах, дорожных фургонов и прочих пилигримов Сан-Андреасовских хайвэев. Не подкачала и реализация воздушного транспорта: тут есть и вооруженные ракетами "Команчи", и пассажирские самолеты, и столь любимые в народе "кукурузники", и даже, скажу вам по большому блату, элементы научной фантастики в виде суперсекретных ракетных ранцев. Только не рассказывайте об этом ожидающим игру фанатам, чтобы не испортить им все удовольствие от такой милой находки, как, впрочем, и лицам, радеющим за реализм в играх.

Переделано и радио, которое стало просто бесподобным. На смену городским ритмам из Vice City пришли веселое кантри, легкий джаз и огромное количество рэпа — стилистика как-никак обязывает. Все это, как и прежде, идет вперемешку с остроумными комментариями ди-джеев, новостями и уморительными рекламными роликами.

Ну как, все еще думаете, стоит ли тратить кровно заработанные деньги на эту игру? Тогда мы идем к вам с последним, но от этого не менее веским доводом. В GTA появился... (фанфары, барабанная дробь) МУЛЬТИПЛЕЕР. После того как вы спасете из горящего дома свою первую девушку, около ее дома помимо маркера свидания появится маркер в виде двух человечков. Подойдя к нему и нажав "старт" на втором контроллере, вы с другом сможете вдоволь прогуляться по Сан-Андреасу. Правда, миссии вдвоем выполнять нельзя, зато как весело проехаться вдвоем по скоростной магистрали, позволив товарищу, не отвлекаясь на езду, расстреливать приглянувшиеся ему цели из "Узи". Позже по ходу игры можно будет найти еще несколько мультиплеерных маркеров, ну а если воевать с полицией или зарвавшимися бандитами наскучит, то можно поиграть вместе в бильярд или просто исследовать город. Увы, сплитскрина в игре нет, и довольствоваться приходится подвешенной высоко над землей камерой или зафиксированным на одном из игроков взглядом. Ну да ладно, спасибо за то, что есть.

Есть, конечно, и недостатки: часто повторяющиеся по радио песни, несколько слишком сложных миссий (хотя хардкорщикам это только понравится), иногда проскальзывающие глюки... и, в общем-то, все. Но эти ложечки дегтя просто не в состоянии испортить состав с цистернами меда. А если вдруг случится страшное и вас начнет одолевать скука, то нужно просто подняться с рассветом на гору в районе Сан-Фиерро, прокатиться на мотоцикле по дождливому хайвею или пройтись по кукурузному полю в жаркий полдень — и тогда вы поймете, что эта игра заслуживала бы внимания, даже если бы в ней не было ничего, кроме цельного и умопомрачительно красивого мира, разделенного лишь пятисекундными подгрузками. А еще... Ай! Уберите фаната...

...а ваще тут, в натуре, самые реальные девчонки, самый реальный гангста рэп, самые крутые тачки и офигенные тату, так что если кто еще не в теме, бегом в магазин, а то мы с братвой шутить не любим!

5 6 7 8 9 10

Как говорится, комментарии излишни. Вы просто обязаны купить эту игру. Я поставил этой игре 10, вот так вот — 10, за то, что хита такого масштаба не было уже очень давно и в качестве благодарности и аванса Rockstar, которая, кстати, по слухам, уже вовсю работает над GTA: Tokio и намекает на то, что систему оценок нужно расширить хотя бы до 12 баллов.

Евгений Баканович

ИТОГИ

Первая пятилетка

В 2000 году мир понял всю дутость "ошибки 2000", россияне впервые выбрали Путина, американцы — Буша, читающая публика повально увлеклась детективами Б. Акунина, британской королеве-матери исполнилось 100 лет, Милошевич проиграл в Югославии, Жорес Алферов стал лауреатом Нобелевской премии, американский суд признал Microsoft виновной в монопольных действиях, потерпел крушение "Курск", а Blizzard выпустила Diablo II... Впрочем, это все произошло уже после того, как в самом начале 2000 года увидел свет первый номер "ВР".

Да, друзья-товарищи, порядковый номер прошлого выпуска — 61-й — красноречиво засвидетельствовал, что "ВР" пошел шестой год. Пять лет мы радуем своим существованием поклонников и раздражаем ненавистников (ай, Моська!). Пять лет мы рассказываем о компьютерных и приставочных развлечениях. Иногда наши рассказы получаются более удачными, иногда — менее, но, так или иначе, за эти долгие пять лет "ВР" действительно подросла и возмужала. Ну а в начале шестого года жизни планы и вовсе наполеоновские — впереди взрослая жизнь;). Ну а пока в качестве небольшого, пусть и немного запоздавшего, подарка к пятилетию — рассказ о "ВР" и о нас. О тех, кто каждый месяц вкладывает частичку души в наши общие "Виртуальные радости".

Год ММ (он же — 2000)

В самом начале двухтысячного года издательство "Нестор" выпустило три "специализированных приложения к "Компьютерной газете": на прилавках материализовались "Издательские системы", "Сетевые решения" и, разумеется, "Виртуальные радости". Первое через некоторое время умерло, второе превратилось в журнал для узких (и не очень) специалистов, а про третье вы, наверное, и так все знаете.

"ВР" №1 (01), по правде сказать, не представлял собой ничего выдающегося — восемь полос (из них четыре — цветные). Один обзор (Unreal Tournament), превью (Anachronox) и прохождения Jagged Alliance 2, Горький 17, Grim Fandango и Gabriel Knight 3. Больше ничего в номере не было. Однако публике, судя по всему, начинание пришлось по душе, и второй выпуск "ВР" разительно отличался от первого: 16 полос, викторина, множество интересных и полезных (пусть даже и не всегда эксклюзивных) материалов... Кстати, в третьем номере промелькнула рубрика о кино "ВидеоРяд", не получившая тогда, к сожалению, развития. В самых-пресамых первых номерах обсуждали, каким будет Warcraft 3, судачили о только что вышедшей PlayStation 2, исследовали Starcraft и популяризировали Magic: The Gathering (считайте, что "Настольные игры" в газете были, фактически, с самого начала). За "атомными" третьим и четвертым номерами последовал чуть более серый "5-6" — "ВР" меняла редактора. Но почти сразу пошла на выздоровление: хотя большинство материалов все равно оставалось "чужими" (пусть и качественными), газета стала обзаводиться собственными авторами. Так, в номере 6 появился Silent Man и открылась серия "креатива" о разработке игр, а на страницах №7 (07), выпущенного уже на 24 полосах, был впервые замечен Дядюшка КЛАСТЕР (Николай Ковалевский, ныне — исполнительный директор созданной в 2002-м БФКС). Восьмой номер порадовал фанатов легендарной Diablo 2 — материалы о ней заняли пару разворотов, ну а из превью DOOM 3 теперь можно было узнать, что игра потребует заоблачной конфигурации (700 МГц процессор, 128 Mb памяти и карту класса GeForce, но в 2002 году эти требования покажутся геймерам совершенно обыденными). Кстати, в 6-м и 8-м номерах были опубликованы первые серьезные аналитические статьи, которые сейчас бы однозначно попали в "Игры людей", при этом практически не потеряв актуальности. А еще в восьмом номере благодаря Wren'y "Приставки" обрели постоянное пристанище на страницах "ВР". В ноябре 2000-го, а именно в 11 номере, впервые увидели свет такие популярные и полезные рубрики, как "Вопрос-ответ" и "Недорого и сердито". Более того, на страницах этого памятного номера появилась первая часть "Нереальной истории" Максима Абуховского AKA max_849, заслуженно почитаемой многими как "лучший из художественных рассказов, появлявшихся на страницах "ВР". Даже если и не лучший, то первый-серьезный уж точно. Заодно и первый обзор только-только набирающего обороты Counter-Strike стоит отметить — уже пять лет этот незатейливый, на первый взгляд, командный шутер остается суперпопулярным. Последний номер первого года существования "ВР" порадовал всех страждущих рубрикой "Частные объявления" и небольшим редакционным посланием (своеобразным прототипом "НП"). Год с тремя нолями — год становления "ВР". Пусть множество материалов были "неродными", зато родились (или наметились) основные рубрики газеты.

2000+1

Первую чертову дюжину номеров "ВР" завершил номер 1'2001. Чем-то "сверх-", кроме закономерного развития новых и не очень рубрик, а также открытия "Арены", он не запомнился. Впрочем, фанатам может быть и по сей день интересен старый путеводитель по миру Final Fantasy — прототип "Ретроспективы". Второй номер второго года существования "ВР" отметился еще и первым новостным дайджестом, а в марте газета представила на читательский суд обновленный дизайн (с черной "статусной" полоской сверху), четвертый же номер щеголял обновленным "плоским" логотипом. Тогда же (в №4'01) на страницах "ВР" был обнаружен Leviafan с рецензией на книгу по Diablo 2, а в №5'01 авторский состав газеты пополнился камрадом Nickky, разобравшим по косточкам Fallout Tactics. В майском номере впервые "засветился" пришедший на помощь Wren'y в освещении приставочного мира Андрей Егоров, а силами редколлегии и читателей "Вопрос-ответ" разросся до двух полос. Тогда же закончился "Нереальный марафон" — была напечатана заключительная, седьмая часть рассказа "Нереальная история". В шестом номере на страницах газеты возродилась "игродельческая" тема, появилось интервью с коллегами из AG.ru и начался ликбез по читерству. В седьмом номере "ВР" определилась с постоянным местом новостей — вторая полоса. №9'01 всколыхнул играющую общественность статьей "Why not Unreal?" от автора "Нереальной истории" max_849, и уже в следующем номере истый квакер [ExT.Vanessky] выдал точку зрения другой стороны баррикад. В октябре 2001-го открылась "Н@ша почта" небольшой заметкой о редакционной позиции по рубрике "Вопрос-ответ", которая после была буквально поглощена спором "Q3 vs UT". Тогда же ценителям была предложена первая часть другого заметного "Чтива", уже ставшего историей — "По другую половину жизни" Глеба Тимошука (AKA Static, AKA Duke Nukem), посвященного другому нетленному шедевру — Half-Life. А еще более чем три года назад, в №10 (22), на страницах газеты появился анонс World of Warcraft — тогда еще только-только забрезжившего на горизонте. Эээх, любопытно, когда же мы увидим, к примеру, TES: Oblivion, превью которого было в прошлом номере? Окончание года выдалось вполне спокойным: переживала свой золотой век "Арена", цвела буйным цветом "Клубная жизнь", обзоры готовились собственными авторами, росла "Н@ша почта" и пополнялась интересными мыслями копилка "Игр людей". Все у "ВР" на подходе ко второй годовщине складывалось чудесно — процент собственных материалов в разы повысился, а новые рубрики пользовались успехом у читателей.

2002 — 2005

На двухлетие "ВР" мы, как и в этот раз, немного рассказали об авторском составе и газете вообще. Два года на плаву — срок казался немалым. Но вот и пятилетие не выглядит чем-то экстраординарным — уже, чай, шестой год пошел. Но время быстро летит, да. Так и 2002-й пролетел, только его и видели. В первую очередь, конечно, все помнят огромный набор объективных суперхитов: Ил-2 Штурмовик, Heroes of Might&Magic 4, GTA 3, TES: Morrowind, Warcraft III, Neverwinter Nights, Syberia... Казалось, эти игры вышли уже давным-давно, ан нет — чуть больше двух лет тому назад. "ВР" на протяжении года развивалась и укреплялась. Нововведений было немного ("ВР-парад" и "Настольные игры"), но зато "старые" рубрики буквально из номера в номер накачивались интересным материалом. В 2002-м к "ВР" присоединились Roll, BladeL и Morgul; активно работал Алексей Бурдько AKA Knes, ныне — опытный "железный" обозреватель, бессовестно променявший киберспорт и виртуальные развлечения на бездушные железяки. Хватало и эксклюзивных интервью с российскими разработчиками, а набор материала в каждом номере был весьма удачно сбалансирован. 2002-й в истории "ВР" — год баланса и спокойного уверенного развития.

2003-й же начался под девизом "больше, толще, лучше" — "ВР" подросла до 32 полос. Первый толстый январский номер представил не слишком вписывающуюся в формат рубрику "Энциклопедии", первый указатель прошлогодних статей "ВР" (ставший впоследствии ежегодным), традиционно сильные основные рубрики и "Радость чтения". Надо сказать, что эксперимент с рубрикой, ориентированной не на бОльшую часть аудитории, вышел довольно удачно. Хотя криков "зачем нам книги в газете про игры" хватало, голосов в поддержку было куда больше, да и сейчас время от времени в письмах и на форуме проскакивают возгласы в духе: "верните "РЧ"! Возможно, время от времени "ВР" будет радовать поклонников литературы различными "эпизодическими" материалами и обзорами; не исключено, что для нее найдется новый хороший постоянный ведущий... Но пока "РЧ" останется в уходящем все дальше и дальше в историю 2003-м. Год оказался богат на эксперименты. Несмотря на достаточную активность в первое время, на данный момент "АРТ-арена" практически выдохлась, зато вернулась на круги своя "Викторина". Были в 2003 году и безоговорочные успехи: материалы "Ретроспективы" читатели восприняли положительно, тепло отзывались и о серии рассказов Алеся Куламесы по любимой многими вселенной Fallout. Ну а "Кино", пусть и нацеленное в основном на видеомэйнстрим, прижилось и существует уже третий год; кстати, рубрика была открыта ровно 2 года назад, в №2'03. Да и в команду авторов 2003-й принес Prof'a, AlienRaven'a, Lockust'a (в июле) и Dwarf'a (в сентябре). 2003-й запомнился как год экспериментов и расширения.

Ну а последовавший вслед за ним 2004 год прошел под девизом "интерактивность и эволюция". Появились действительно интерактивные и популярные рубрики — "Блиц" и немного сдавшая в последнее время, перебравшаяся под крыло "НП" "Vox Populi". Набрал совершенно дикие обороты форум (его, из-за большой нагрузки, даже вынесли на отдельный сервер — http://vr.manarchy.net/hell.html). Прибавились также придающие газете полноту "Пыльные полки" с "Детским уголком". В то же время рубрика "Вопрос-ответ" тихо угасала (популярность форума дала себя знать — ведь на форуме читатели куда оперативнее могли найти ответы на свои вопросы), гремели баталии, но уже не так, как раньше, в "Почте". Игр хороших в прошедшем году выходило достаточно, но график был очень уж неравномерным — номера то ломились от обзоров, то страдали от обзороголодания. Зато стабильно полезной (и интересной) оказались ежемесячные блиц-обзоры локализаций — "Новинки локализаций". С энтузиазмом была также воспринята многими серия статей в рубрику "Другие миры", пока единственная реализованная инициатива "Знай наших!". А еще в прошлом году у газеты немного поменялся "интерфейс" (став более экономичным) и выработался стабильный вид первой страницы.

"ВР": человеческий фактор

"Виртуальные радости" родились и существуют благодаря поддержке и опоре издательства "Нестор". "Нестор" — крупное минское издательство, которое уже более 13 лет занимается изданием разнообразных печатных СМИ. Под Несторовским крылом родились и процветают не только "Виртуальные радости", но и "Компьютерная газета", "Музыкальная газета", "Строительство и недвижимость [плюс]", журналы "HOT7", "Сетевые решения", "Джаз-квадрат"... В издательстве работают секретари, корректоры, дизайнеры, специалисты рекламного отдела, технические специалисты — без них, а также финансовых и "производственных" мощностей издательства "Радости" долго бы не протянули. Так вот, если коллектив "ВР" находится еще в стадии активного формирования, то команда "Нестора" давно уже сложилась — людей, которые работают вместе по 5-10 лет, не то что водой не разлить — клещами не разорвать! Этому способствует и исключительно дружественная, доброжелательная атмосфера внутри команды, и совместные ежегодные выезды на природу для празднования "Nestor day" — дня рождения издательства. Вместе сотрудники "Нестора" отмечают и праздники помельче — дни рождения, Новый год.

Так что "ВР" очень повезло с "пропиской" и "родителями": с малышкой-газетой, так или иначе, нянчились все несторовцы. Кто-то из коллектива "ВР" работает в офисе "Нестора" (Lockust, Nickky, Morgul), остальные же трудятся заочно, время от времени навещая редакцию, но все равно используя для решения оперативных вопросов почту/телефон; кроме того для более удобного взаимодействия авторов друг с другом существует особый "редакционный" форум, где при обсуждении организационных (да и всех остальных) вопросов порой разгораются не меньшие страсти, чем на общем форуме газеты.

К слову сказать, вместе с газетой мужал и форум "ВР" (http://vr.manarchy.net/hell.html) — думаю, без зазрения совести можно сказать, что он — одна из крупнейших молодежных тусовок в байнете. Многие завсегдатаи знают друг друга лично и время от времени даже собираются на свои форумовки, которые потом долго и весело обсуждаются.

Не отстают и авторы — "первая пятилетка" была отмечена вечеринкой (опять-таки, к сожалению, всем собраться не удалось), где, помимо обсуждения житейских и редакционных дел за торжественным столом, было сбито немереное количество кеглей на боулинге и забита в лузы туча шаров (за столом бильярдным). Выяснилось, что с глазомером и меткостью у нас — порядок. Не даром, чай, в шутеры играем!

Коллектив у нас — хороший и дружный (а как же иначе?). Костяк "ВР" — не только коллеги, но и хорошие знакомые-друзья. Все мы — люди: расстраиваемся, когда работа получается не так хорошо, как хотелось бы, и радуемся, когда она удается "на отлично". С удовольствием выслушиваем похвалы и с куда меньшим энтузиазмом — критику (особенно заслуженную). Часто встречаться всем вместе, увы, получается редко — к тому же Highcoaster живет в Гомеле, а Андрей Егоров — и вовсе из России. Поэтому чаще всего пересекаются пути-дорожки минских авторов, и в большинстве случаев они пересекаются в редакции.



'ВР'едные авторы

А вообще мы — обычные люди, которые пишут об играх для вас. И хочется верить благосклонным отзывам (которых гораздо больше, чем негатива), что делаем мы это качественно.

ИТОГИ

"Газета изнутри" (со слов инсайдера)

Интересно, как создается газета? Без проблем, мигом расскажем! В создании нет ничего сложного, если, конечно, наличествует редактор (как минимум — одна штука), верстальщик (опять-таки, минимум — один), десяток-другой знающих авторов, корректор (крайне желательно) и сами игры — в них будут играть авторы, которые будут писать статьи, которые будет редактировать редактор, которые будет вычитывать корректор, которые будет верстать верстальщик, которые потом будут выведены на пленку и отпечатаны на бумаге в типографии под маркой "ВР". Еще, разумеется, нужны энные суммы денег, чтобы организовать работу всех этих людей, и соответствующее оборудование (компьютеры, принтеры, сканеры) вместе с программным обеспечением.



Не только художники, но и музыканты.

Ну а если серьезно, то процесс создания газеты — не такой простой, как может показаться (пускай и до таинственного ритуала ему далеко). Но так как же все-таки создается "ВР"? Все начинается примерно тогда, когда на форуме еще только-только разгораются страсти по поводу свежего номера. Пока народ высказывает свое "фи", "фе", "ого-го-го!", "уууx!" и т.д., авторы вместе с редактором, время от времени проглядывая это безобразие и делая соответствующие пометки, начинают думать над свежим номером. Обсуждаются грядущие релизы и выбирается персона, способная наиболее качественно и объективно (а иногда — оперативно) написать обзор. Я недаром употребил слово "выбирается", постфикс "ся" означает направленность действия на себя самого — то есть обычно авторы, у которых "лежит душа" к выходящей игре, в первую очередь предлагают свои кандидатуры, ну а окончательное решение (кто будет писать обзор, пойдет ли он в "ВР" или ее старшую сестру "КГ") принимается непосредственно редактором. Бывает и наоборот — игры, которые стоит "обозреть", распределяются между "свободными" авторами. Впрочем, никакой принудиловки нет — каждый пишет лишь то, что хочет (пусть у этого "хотения" и бывают разные степени;)). Редактором составляется примерный план номера, в котором учитывается объем каждого заявленного авторами материала. Также согласуются сроки, объемы и прочие детали остальных материалов (прохождения, подробности, статьи в "не совсем игровые" рубрики и т.п.) После всех этих подготовительных перипетий редактор принимается за свою работу, а авторы — за свою.

Работа автора — долгие-долгие-долгие часы и дни за монитором, причем бОльшую часть этого времени занимает исключительно "изучение предмета". Да, статья пишется сравнительно быстро (часы), но лишь в том случае — если точно знаешь, о чем писать. Более сложные, нежели обычные обзоры с прохождениями, материалы пишутся гораздо дольше — в процессе подготовки перерываешь тонны источников, используешь свой опыт, потом мучительно пытаешься все это обработать и связать, чтобы было не сухо и легко читаемо. Занятие, доложу вам, "то еще". Кроме него к "плюсам" ремесла обязательно нужно добавить бессонные ночи (интересно, кто-нибудь когда-нибудь в этом мире вообще делает что-то в срок?;)), устающие глаза и стертая краска на клавишах родной клавиатуры. Ну как, удалось вам внушить, что по сравнению с авторским трудом пилоты и космонавты на работе отдыхают?;) Как — нет? Что ж, не верите — не надо. На самом деле, работа не самая простая (попробуйте, ради интереса, написать связный, красивый и грамотный обзор хорошо известной игры), и далеко не каждый может стать хорошим автором; однако в этой сфере, как и во всех остальных, опыт решает все — терпение, настойчивость, желание и вера в себя "все перетрут". За хорошую работу вы будете вознаграждены — положительный читательский фидбэк ("обратная связь") дорогого стоит. А еще за статьи платят гонорары;).

В чем заключается работа редактора? Кроме решения тысячи и одного оргвопроса (когда сдаем, когда переносим, когда выходим, кого и чем награждаем...), поддержания связи с авторами (что требует нередко выдержки и терпения, ибо авторы — особое племя) редактор занимается непосредственно редактированием. Литературное и публицистическое редактирование, то бишь процесс перекройки авторского текста для приведения его к максимально удобочитаемому, грамотному и соответствующему формату издания виду — занятие не из благодарных. Знаю не понаслышке — неоднократно занимался им как в крупных (статьи), так и мелких (письма, мнения в "Блиц") объемах. Зачем оно нужно? Дело в том, что часто мнения авторами и читателями высказываются замечательные, правильные и хорошие, но "технически" выглядящие немного коряво — а уж если редактор не сразу может понять, "в какую степь" свернул автор своим супер-пупер пассажем, то большинство читателей тоже его поймет, в лучшем случае, с трудом. А в худшем — интерпретирует неправильно или вообще не разберется, что к чему. Так вот, придание чужим мыслям нужной, целостной и правильной формы — достаточно тяжелый труд. Программисты, думаю, согласятся, что проще переписать код начисто самому, чем разбираться и выправлять чужой; в тексте расклады похожие — порой кажется, что чем "тут вырезать, тут добавлять, а там — править", проще было бы переписать абзац самому целиком;). Но этого делать нельзя. В общем, вы уже поняли, что в любом материале и текстовом кусочке газеты — крупицы не только авторского, но и редакторского труда. Почти все это время (за исключением нескольких первых номеров) приятную, но хлопотную эту роль исполняет **Марина Бирюкова**. И то, чего "ВР" добилась за эти пять лет (а добилась она, как бы кто ни злословил, много-го), было бы невозможно без ее на первый взгляд незримого участия.



Nickky смотрит в камеру, а Lockust — на шашлык



Орфографическими и синтаксическими ошибками ("техникой"), которые проползают мимо бдительного ока автора и прошмыгивают не менее ревностного ошибкоуничтожителя-редактора, занимается корректор. Как говорил небезызвестный Сергей Лукьяненко, "бывают хорошие авторы, пишущие грамотно, и хорошие авторы, пишущие неграмотно". Да и вне зависимости от грамотности автора, ошибки все равно пропазят, проскальзывают, проползают. Иногда они пробиваются сквозь все барьеры й затаиваются на полосах, но в большинстве случаев их останавливают редактор с корректором. Опять-таки, по собственному опыту доложу, что корректура — веселенькое занятие. Мало того, что нужно отменно владеть ВиМРЯ ("Великим и Могучим..."), так еще и ориентироваться в предмете текста, а также не исказить неловкой правкой псевдо-ошибки авторского замысла: буквально одна "исправленная" запятая может нарушить или исказить смысл предложения... Так что приплюсуйте еще день-другой на корректуру, вычитку всех материалов.

Примерно за неделю до момента появления номера в продаже начинается активная работа по определению окончательного содержания номера, редактированию и корректуре прибывших "в последнюю минуту" материалов и т.д. Но отредактированные материалы по сути — лишь набор текстовых файлов (и даже не всегда с картинками). Само собой, типография их в таком "сыром" виде не примет, а вы — вряд ли станете читать. Чтобы "ВР" читалась удобно и приятно, необходима верстка — размещение текста особым образом на виртуальных (пока) полосах-страницах, оформление его картинками, подбор шрифтов, элементов выделения и т.д. И опять-таки, с моей инсайдерской точки зрения, занятие это — еще почище редактуры. Но **Александр Воронецкий** — бессменный ее верстальщик, мастер Quark'a, Corel'a & Photoshop'a — успешно справляется с задачей уже который год. Как лучше разместить на странице элементы, какие картинки выбрать, каким образом подать текст, как акцентировать внимание на ключевых элементах... Все это — его головная боль. Впрочем, анальгин-профессионализм от нее замечательно помогает. На верстку, если все материалы готовы, уходит несколько рабочих дней.

Лишь после того как номер полностью сверстан, начинается создание первой полосы газеты. Когда окончательно утверждены и размещены по страницам все материалы, подбираются картинки к обзорам наиболее заметных игр месяца, цитаты из обзоров, подготовка и создание из отобранной графики качественных коллажей... Почетная и ответственная задача лицевой гримировки "ВР" возложена на главного художника газеты — **Сергея Червякова**.



Кстати, электронной кисти этого матерого человечища принадлежит не только дизайн первой полосы каждого номера "ВР", но и ежегодный календарь.

Сверстанные полосы выводятся на пленки и отдаются в типографию, где в течение пары-тройки дней (коль не случается "форс-мажору") печатаются и превращаются в готовую газету, которая затем развозится по киоскам Белсоюзпечати, расходится по подписке и т.д., попадая, в итоге, вам в руки, уважаемые читатели. И так — уже пять лет подряд!

Создание газеты "от и до" — трудоемкий процесс; каждый номер — результат работы десятков и десятков людей. А если они — увлеченные и опытные знатоки своего дела, то работа спорится, а результат получается качественным. Так было, есть и, надеюсь, будет впредь.



«ВР» в цифрах

За последние три года в "ВР" были напечатаны обзоры 172+117+83=372 игр. Если учесть, что средний объем обзора — 10.000 символов, а средняя скорость набора — 280 симв./мин., то один лишь набор статей занял у авторов 13.286 минут или около десяти суток непрерывной работы. С учетом прохождения, сбора информации, вычитки и так далее эту цифру можно смело умножать на два, а то и на три.

Если допустить, что толщина 32-полосного выпуска — 4 мм, 24-полосного — 3 мм, 16-полосного — 2 мм, а 8-полосного — 1 мм, то высота стопки из "ВР", напечатанных за все время существования газеты (а это ни много ни мало 1.185.556 экз.), составит 4226 м. Это почти в 8 раз выше Останкинской телебашни, в 11 — знаменитого нью-йоркского Эмпайр Стэйт Билдинг.

За 5 лет существования тираж газеты вырос почти в 7 раз: с 5020 экз. в январе 2000-го до 34.357 экз. в январе 2005-го. При этом читательская аудитория "ВР" никак не меньше 40-50 тыс. человек.

Чтобы разложить напечатанные за 5 лет номера "ВР" одним слоем, понадобится как минимум 4 млн 57 тыс. м² — как 90 стадионов "Уэмбли"!!!



Дуэли на пистолетах и шпагах — старомодно. Нынче модно скрещивать кии!

ИТОГИ

На протяжении почти двух месяцев мы собирали ваши вопросы об авторах и газете в специальной рубрике на нашем сайте и теперь готовы удовлетворить ваше любопытство (здоровый/нездоровый интерес). Вы спросили? Теперь наша очередь — отвечаем!

ForesT: Как возникла идея создания газеты о компьютерных играх в Беларуси? Тяжело ли вам было начинать?



Кирюшкин А.В. (директор издательства, многим форумчанам более известный как ВГ): Первая в РБ газета о компьютерных играх появилась задолго до "ВР" (1996-1997 гг.) и так и называлась — "Компьютерные игры" (но издавалась она не нами). "Погибла" она довольно быстро. Идея повторить "подвиг" возникла в конце 1999 года. Как эксперимент по готовности местного рынка принять специализированные компьютерные издания были зарегистрированы и пущены в "свободное плавание" сразу 4 издания: "Виртуальные радости", "Сетевые Решения", "Издательские системы" и "Программирование" — те, которые выплывут, и будут жить. Первые два выжили и заняли достойное место в своих нишах, а двум последним фатально не везло с редакторами, и они тихо скончались.

Не планируется ли выпускать "ВР" в СНГ или, на худой конец, в России?

Кирюшкин А.В.: Это было возможно до 1998 года — печатать газету здесь, а продавать за пределами. Если "ВР" появится в России, то только как лицензированное издание, печатающееся в России и с российским вариантом содержания. По сути, "ВР" очень конкурентоспособный продукт в России и других странах (были запросы из Латвии и Израиля о лицензировании "ВР" на эти страны).

Не планируете ли Вы в будущем выпускать "Виртуальные радости" в форме журнала? Если да, будет ли он снабжаться CD?

Кирюшкин А.В.: Скорее всего, нет, т.к. в РБ:

— журнал не сможет иметь фиксированную дату выпуска, а плюс-минус 2 недели не вызовет радости у наших читателей;

— нет полиграфических мощностей, способных делать цветные журналы с приемлемой себестоимостью, а печатать в Финляндии или Эстонии — слишком большой риск получать готовый тираж не вовремя;

— нет никаких трудностей с получением легального софта, демок и производством CD, но в законодательстве РБ нет такого понятия, как СМИ на CD, т.е. мы не можем издавать и распространять что-либо на другом носителе, нежели бумага.

MAS: И кем вы себя возомнили? А?

Кирюшкин А.В.: Единственной медиахатой в РБ, которая выпускает аж три компьютерных издания.

Когда начнете издавать газету еженедельно?

Кирюшкин А.В.: Когда потеряем чувство реальности.

Racot задает исключительно правильный вопрос: Когда вы перестанете слушать всех подряд и будете делать так, как вам надо и как вам хочется?

Кирюшкин А.В.: Мы и так делаем, как нам хочется и, вероятно, как надо. Но слушать всех подряд не перестанем, т.к. это помогает найти баланс между "хочется" и "надо".

LoOK: Скажите, в моменты, когда перед вами лежит уже готовый номер и переделывать что-либо уже поздно, возникало ли ощущение, что можно было сделать лучше? Или же оно появляется только после критики читателей? Иными словами, если вы допускаете какие-либо ошибки/неточности, то чаще вы их замечаете сами (лучше поздно, чем никогда) или же только после того, как на это обратят внимание читатели? Насколько большую роль играет для вас отдача читателя?

Nickky: Начнем с того, что лучше можно сделать всегда. И самая большая проблема (как и в любом деле) — найти разумный компромисс между качеством материала и затраченными на него ресурсами. В каждом своем материале я вижу, где выложился на все 100%, а где недоработал, схалтурил. Что касается ошибок — к сожалению, большинство "технических" (ошибки, очепятки) промахов видны сразу же, но... на бумаге. Что до читательской отдачи — для меня она значит очень много. Даже так: вряд ли бы я сейчас занимался журналистикой, если бы не чувствовал отдачи. Пользуясь случаем, еще раз говорю спасибо всем тем, кто читает "не молча": и за критику спасибо, и за похвалы.

D: Если выходит свежий игровой хит, играете ли вы в него всей редакцией и авторским коллективом или чаще фанатеет кто-то один?

Nickky: В хиты, как правило, играют почти все. В просто хорошие продукты играют многие. В проходные вещи — только обозреватели.

OwerLorD'а (и не только его) занимает вопрос о возрасте: Назовите самого старого и самого молодого автора.

Nickky: Самый "умудренный возрастом" — Prof. А самый молодой... Пожалуй, недавно присоединившийся к нам Баканович Евгений, который теперь ведет рубрику "Приставки".

Очень многие хотят узнать: Можно ли (и как) появиться на страницах "ВР" в качестве автора?

Nickky: Можно! Если вы креативный, увлеченный человек и можете хорошо писать (или очень сильно хотите), то рапортуйте о своих желаниях и умениях мне на me@nickky.com; обсудим детали, и я вышлю краткие инструкции. Однако автором сможет стать (и станет) далеко не каждый.

LArge: Сколько килограммов почты прочитал Nickky за время ведения рубрики "Н@ша почта"?

Nickky: Средних размеров чемоданчик. Если добавить распечатки электронных писем, получится еще один чемоданчик;).

cp: Вы ставите оценки гулям всей редакцией или это сугубо личное мнение автора рецензии?

Nickky: В большинстве случаев — личное мнение. Впрочем, на него нередко влияют остальные члены редакции; опять же, если взгляд на игру разнится кардинально, пишутся "мнения".

Gex задает провокационный вопрос: Скажите, что выйдет раньше — ваш журнал, обещанный примерно год назад, или Duke Nukem: Forever?

Nickky: Переговоры с 3DRealms, продукту которой и будет полностью посвящен обещанный журнал, уже ведутся;).

Убийца хочет знать: Где можно увидеть жену Локуста?

Nickky: Судя по всему, дома у Lockust'а. Но я сильно сомневаюсь, что он пустит в дом человека с таким ником;).

Ф.Сумкин: Вопрос Lockust'у. В последнее время на тебя катится просто немереное количество бочек по поводу твоих обзоров, может быть, чего-то еще. Собираешься ли ты из-за этого что-то менять? Я имею в виду стиль написания статей, обзоров и пр. P.S. Не делай этого! Твои обзоры — одни из тех, которые читать по-настоящему интересно.

Lockust: Бочки-то катятся, но я всегда успеваю ловко отпрыгивать в сторону, чтобы ненароком не задавило. Конечно, мнения читателей для меня имеют большое значение, но они настолько полярны, что даже не знаешь, кого начать подмасливать, чтобы споры поутихли. Наконец, приходишь к выводу, что "от добра добра не ищут", и продолжаешь в том же духе. P.S. Спасибо за P.S.

Drapeznik: Скажи честно, Lockust, была ли хоть одна игра, к которой ты, как бы ни хотел, не смог подкопаться и снизить оценку?

Lockust: К сожалению, ситуация прямо противоположная. Часто не знаешь, как бы поднять оценку неплохой в общем-то игре, которую портят многочисленные недоработки.

Tular: Lockust, как ты можешь восхищаться кровавой баней в WARHAMMER? Тебе ведь насилие не нравится!

Lockust: Внимательный и вдумчивый читатель моей статьи "Неправильные игры" пришел бы к выводу, что мне не нравятся отдельные игры, насилие в которых является не средством, а целью. Что мне не нравятся игры, в которых главной забавой становится избиение невинных граждан. Что мне, наконец, не нравится, когда совершение максимально кровожадного убийства становится способом получения максимального же количества призовых очков. И самое главное, что играют в них в основном товарищи младшего дошкольного возраста, которым бы полагалось держаться подальше от подобной продукции.

ANdroiD: Как вы, многоуважаемые "акулы пера", стали "акулами"? Расскажите, почему решили взяться за это дело. Сомневались, или чувствовали в себе талант журналиста?

Roll: Молодой, здоровый, красивый, неглупый, скромный, я вел образ жизни идеального разгильдяя. Я тратил лучшие годы своей жизни на ничегонеделание. Счастливая беззаботная жизнь на шее у родителей имеет массу преимуществ и всего один недостаток — скучно. Однажды утром (как сейчас помню, 2 января, сразу после празднования нового 2002 года) я проснулся и понял, что такой образ жизни мне надоел. Надо было срочно что-то менять. На поиски этого "чего-то" я убил целый месяц. А потом сел как-то играть в Serious Sam: The Second Encounter... Тогда и задумался, проанализировал ситуацию... На тот момент игры были единственным, в чем я неплохо разбирался. Так случилось, что на следующий день я купил свежий номер "ВР" и прочитал статью "А нам два года"... Связался с редактором, после чего написал свой первый обзор (Serious Sam: The Second Encounter), который вышел в "КГ" 22 февраля. А потом пошло-поехало. Еще обзор, еще, еще... Почему я взялся за это дело? Я просто захотел... Этого оказалось достаточно.

Morgul Angmarsky: С детства любил компьютерные и настольные игры. К тому же уже писал статьи ранее. Вот и решился однажды появиться в "ВР" и попробовать свои силы. Первая проба была признана редактором удачной — и все завертелось...

Nickky: Таланта не чувствовал, однако чувствовал дикое желание писать о компьютерах и особенно — об играх. Поэтому-то и взялся. Правда, до "ВР" небольшой опыт журналистики был, так что, наверное, чувствовал, что это мне по силам.

Что вдохновляет вас на написание статей?

BladeL: Вдохновляют, как ни странно, сами объекты статей, запакованные в mp3 концентраты эмоций и мыслей, знакомые и все окружающее человечество.

Dwarf: Идея обзора приходит после знакомства с самой игрой. Никаких медитаций на заветные для каждого финальные титры подопытных, никакого применения кофейной гущи и многочасовых диалогов с коллегами. Сначала необходимо обнаружить "источник удовольствия", потом обвалять его в эпитетах и максимально точно ответить на вопрос: "Что же здесь хорошего?" Иногда, само собой, получается так, что все усилия найти "искру интереса" оказываются тщетными. Тогда пишется объяснительная типа "извините, но дело дрянь: ноги у пациента растут в разные стороны" и вместе с экспертизой отправляется в редакцию.

Highcoaster: Вдохновляет меня на это только одно: сознание того, что работа моя не напрасна, а статья доставит хотя бы чуточку удовольствия многочисленным читателям.

cp: Вы сами по жизни геймеры-маньяки или просто слегка увлеченные? Словом, сколько жизни у вас забирают игры?

BladeL: Геймер-маньяк? Это который ловит прохожих темной ночью и предлагает Counter-Strike на ножах? Нет еще, но это уже больше, чем увлечение, как видите...

Roll: Игры забирать жизнь не могут по определению. Другой вопрос — время. Лично я себя маньяком не считал и не считаю. Времени разные игры забирают по-разному. За одной игрой я могу без отрыва просидеть неделю, а другие проходятся исключительно для того, чтобы написать обзор и забыть. Если же высчитать нечто среднее, то получается, что мы слегка увлеченные геймеры с регулярными маниакальными заскоками.

Ejik: Я скорее отнесу себя к слегка увлеченным геймерам-маньякам. Да и говорить, что игры забирают у нас жизнь, нельзя — наоборот, они нам ее дарят, и к тому же не одну, главное, не надо забывать, что сейвы в жизни не предусмотрены.

Highcoaster: Сами мы — по жизни маньяки, и только потом — слегка увлеченные геймеры:). На самом деле, все зависит от двух вещей: от возраста и от игры. Как известно, в нежном подростковом возрасте время течет медленнее, работать не надо, и оттого для "зависания" над играми существует больше возможностей. Думаю, не ошибусь, если скажу, что буквально каждый из авторов когда-то сутками пропадал за какой-нибудь определенной игрой. Для кого-то таковой была "Полужизнь", для кого-то — Дьябло, а для кого-то и то и другое, но факт остается фактом: мы и по сей день совсем не прочь выпасть на пару дней из реальности, если продукт будет этого достоин.

Morgul Angmarsky: Конечно, я не маньяк, но геймер-то уж точно. Игры занимают у меня практически все свободное и несвободное время. Тем более что игры — это не только хобби, но и тяжелая работа.

kurt (и не только он) интересуется: А как вы решаете, кто какие обзоры пишет — монеткой или соломинкой?

Kreivuez: Маститым авторам — маститые игры. Если написано и подано в редакцию два или три обзора по одной игре, то решение принимается шеф-редактором.

BladeL: В принципе, каждый заполучивший в руки свежий диск может его "обозреть", с учетом того, над чем работают остальные. Но на деле диски сами расходятся к обозревателям в соответствии с их специализацией и стажем. Учитывая, что некоторые обзоры идут в "КГ", работы хватает всем.

Левиафан: Да кто успеет диск раньше захапать — тот и пишет. Можно, конечно, и права покачать — но до этого редко доходит.

Garrick: Кто-то спорит, кто-то договаривается, а кто-то глядит на все это и довольно посмеивается:). Ввиду определенных обстоятельств последние (как я, например) чувствуют себя весьма вольготно. Это, конечно, не очень хорошо, когда твои интересы в коллективе никто больше не разделяет, но возможность беспрепятственно взять с редакторского стола "на зацепку" целую стопку симуляторов/аркад заставляет стойко терпеть сей факт. Однако нельзя не признать, что отсутствие здоровой конкуренции не есть гут.

Wolver: Сколько времени уходит на написание одной среднестатистической статьи?

Nickky: У меня статья в среднем занимает 4-5 часов. Очень многое зависит от объема и сложности. Кроме того, вряд ли кто-то всерьез это замеряет (Word работает необъективно).

BladeL: Среднестатистическую статью, если "попрет", можно сделать и за день, но только шлифовать ее придется долго и упорно. Чаще она пишется как бы сама собой, без внутренних позывов, в течение недели или чуть меньше.

Morgul Angmarsky: На написание одной статьи (на полосу и меньше) может уйти примерно час-полтора. Но это сейчас, с опытом, — раньше требовалось больше времени.

Ejik: Прохождение отбирает уйму времени. Нужно пройти игру, написать солюшен и после этого попытаться еще раз пройти игру со своими же записями, что получается далеко не всегда.

Левиафан: На статью уходит от трех до шести часов — в зависимости от игры и вдохновения. Но это самые тяжелые часы...

Dark Warrior: Написание обзоров, слежение за игровыми новостями и многое другое является вашей работой. Вы воспринимаете ее как некую обязанность или как сущее удовольствие?

Nickky: "Сущим удовольствием", пожалуй, нельзя назвать, но "надоевшей обязаловкой" — тем более. Лично для меня это скорее удовольствие, пусть и с некоторыми оговорками.

Morgul Angmarsky: Работа наша — сплошное удовольствие. Но иногда она превращается в обязанность. Особенно когда за тобой гоняется редактор с чем-нибудь тяжелым и кричит: "Где обещанная статья? Она должна быть у меня на столе позавчера!!!" Вот тогда и понимаешь, что наша работа — тяжкий труд, а бегу в школе и университете надо было уделять больше внимания.

Dwarf: Как часть жизни. Просто не могу представить, как прожить месяц без постоянных "релиз отложен" и "проект закрыт". То, что игровая индустрия окончательно расправила крылья и теперь знает и понимает такие обязательные для каждой отрасли экономики слова, как "суд", "банкротство" и "крах", заставляет смотреть в ее сторону порой даже с волнением. Если в один день весь теплоход компьютерных развлечений пойдет ко дну, то не станет не только "удовольствия" или "обязанности" — потеряется и некий смысл в жизни, о котором некоторые почему-то не задумываются.

Garrick: Как весьма приятную обязанность. Временами надоедает, приедается, жутчайшим образом не хватает свободного времени, да и депрессии наваливаются, и хочется забросить все эти игры и переключиться на что-нибудь иное. Однако такие настроения со временем проходят, и возникает острое желание вернуться к этому делу, так как, повторюсь, оно в конечном счете весьма приятное.

Highcoaster: В первую очередь — это образ жизни. Быть в курсе всего и вся в интересующей тебя области — это нормальное желание любой полноценной личности, и, разумеется, мы получаем от этого удовольствие. Однако одновременно это и обязанность — потому что каждый автор чувствует ответственность перед теми, для кого он пишет, поэтому нужно всегда быть "на острие атаки" и держать руку на пульсе. Так что — всего понемногу, если быть до конца откровенным.

ИТОГИ

Анкеты авторов "ВР"
1. Игровой стаж.
2. Первая игра, которая запомнилась.
3. Последняя сильно впечатлившая игра.
4. Хобби.
5. Род деятельности в "ВР".
6. Как пришел в "ВР", когда и с каким материалом впервые появился на страницах.
7. Самые запомнившиеся события, связанные с работой в "ВР" (как позитив, так и негатив).

Prof



1. С 1985.
2. Первой игрушкой, навсегда запавшей в память, была F1 под Дос и EGA-экран. У меня в ту пору была ЕС 1840 и ч-б монитор с CGA'шной графикой, и я никак не мог понять, почему на экране вместо машинок из Формулы одни сплошные полосы. И это несмотря на то, что расширение *.ega у всех графических файлов были вручную аккуратно изменено на *.cga. Славное было времечко...
3. Последней впечатлившей меня игрушкой стали Космические Рейнджеры первого выпуска.
4. Работа в "ВР" и есть хобби, но в последнее время стараюсь следить за активно развивающимся рынком мобильных девайсов. Уверен, что очередной технологический прорыв будет именно в этой сфере.
5. Род деятельности в "ВР" — старик-брюзга, занимаюсь тем, от чего отказались юные коллеги по перу. Зато являюсь постоянным автором "ДУ". Иногда пытаюсь напрячь почти угасший интеллект и порадовать читателей какой-либо заумной инструкцией на тему как сделать, если сделать нельзя в принципе. Помимо "ВР", уже больше 20 лет пытаюсь заниматься наукой.
6. В "ВР" попал в 2002 с материалом по Prince of Qin. Игрушка отличалась страшной забагованностью. Пришлось вспомнить школьный курс WinHex и править dll'ки вручную. И удовольствие получил, и материал напечатали. Так и прижился.

Nickky



1. На PC — около 12 лет, на Sinclair (ZX-Spectrum) — около 3 лет.
2. Eagles Nest (ZX), Digger (PC).
3. Star Wars: KoTOR.
4. Гитара, волейбол, немного рыбалка.
5. "Многостаночник со стажем".
6. После победы в нескольких подряд викторинах "ВР" и общения с редактором понял, что могу быть полезен читающей газету части общества. В №5'2001 появился и первый материал — гайд по "Fallout Tactics: Brotherhood of Steel". С тех пор и закрутилось.
7. Запоминалось, конечно, все "первое": первая публикация, первый гонорар, первые отзывы, первые письма... Плохое не запоминалось, да и как-то не случалось ничего особенно неприятного. Случались и досадные "проколы", но их последствия быстро исправлялись.

Roll



1. С 1996 года. Итого получается без малого 8 лет.
2. Wolfenstein.
3. Half-Life 2.
4. Люблю вкусно поесть (естественно, приходится любить и процесс приготовления вкусной еды). Люблю экстремальные виды отдыха (да-да, а что вы думали, отдых — это тоже хобби). Учеба. Странно, но ее тоже приходится считать хобби...
5. Написание анонсов, обзор PC- и PocketPC-игр, в редких случаях — написание прохождений.
6. Пришел в редакцию в феврале 2002 года, первые обзоры публиковались на страницах "КГ", ну а первый материал для "ВР" — обзор Warlords: Battlecry 2 (№4'2002).
7. Каждый визит в редакцию становится ярким событием. Будь то зарплата, встреча с редактором или вылазка "на пиво" с коллегами... Постоянные споры в духе "что лучше, Doom 3 или Half-Life 2", главным инициатором которых всегда был коллега Lockust — это тоже приятно. Конечно, без неприятных моментов тоже не обходится. И я, положа руку на сердце, признаюсь, что со мной связана немалая их часть... Но в целом все отлично, работа в "ВР" — самая приятная из всех мной перепробованных.

BladeL

1. Около восьми лет.
2. Wolfenstein 3D, она же — первая пройденная.
3. Final Fantasy X... Если брать PC, то Morrowind.
4. Посильное участие в Белорусской Лиге Интеллектуальных Команд, сиречь "Что? Где? Когда?".
5. Тихий обозреватель игр с ролевыми элементами.
6. Около трех лет назад обзавелся RPG Wizardry 8, принялся ждать обзора в "ВР" или "КГ"... Его не появилось, и пришлось исправлять это досадное упущение самому. Собственно, собирался ограничиться одним обзором, но резко "подсел" на это дело, и попал в нашу модель торжествующего матриархата под названием "Виртуальные Радости".
7. Тучи писем с просьбами выдать Ragnarok после выхода соответствующего обзора... Помочь не вышло никому;).

Dwarf



1. 7 лет.
2. WarCraft: Orcs & Humans.
3. Warhammer 40000: Dawn of War.
4. Собственно журналистика и является хобби.
5. Основное занятие — написание анонсов. На втором месте мнутся "разведение обзоров" и "взращивание других тематических статей". Единственная рубрика, которую веду, выходит раз в год и именуется "Итоги".
6. Дебют состоялся в одном из августовских номеров "КГ" (датированный восьмым числом 2003 года), куда попали обзоры по Rise of Nations и Rainbow Six 3: Raven Shield. Автором "ВР" стал благодаря банальному желанию "написать мнение, разбавить его мыслями и поставить свою подпись". Так когда-то родилась идея написать рецензию на Red Faction 2. За день все оформилось в двустраничное слияние абзацев, которое поплыло, как оказалось потом, в роковой путь на почтовый ящик, "указанный на обороте газеты". Труд ударился о берег рабочего стола редактора "ВР", почему-то покрылся зелеными росчерками и вернулся обратно в сопровождении неутешительной записки "...нечитабельно"... Через неделю началась активная работа над собственным стилем. Через две — слился с авторским коллективом.

P.S. Стиль, вопреки многим жалобам, останется тем же. Станет немного ближе к массам... Но! Неизбежны и другие эксперименты над вашей психикой (Б.У.Р.А.Т.И.Н.О. померкнет)! Наука требует жертв, знаете ли.
7. Никаких потрясений за почти полтора года не было. Странно это или нет — решать вам. Из приятного можно отметить только то, что под Новый год некоторые российские компании снисходят до поздравлений.

Ejik



1. Трудовая книжка утеряна при стремительном переходе от восьмибитных приставок.
2. The 7-th Guest.
3. Myst4.
4. У-шу
5. Квестовик-проходимец.
6. Чуть больше года назад позвонил в редакцию и сказал, что один талантливый, увлеченный и очень ленивый любитель приключенческих игр хочет попробовать себя на поприще игровой журналистики. Сразу же получил задание осветить похождения бравых красноармейцев. Так что своим появлением в "ВР" обязан исключительно Василию Ивановичу Чапаеву.
7. Ну, в голову сразу приходит прошедшая осенью выставка PTS. Когда еще удастся так пообщаться с читателями...

Garrick



1. 7 лет.
2. Незабвенный KKND (в "хохоло-москальской" озвучке ессно).
3. X-Beyond The Frontier.
4. Материализация хаоса собственных мыслей.
5. Заслуженный "улетчик" и "отъездник" "ВР".
6. Как сейчас помню: в один из веселых предновогодних дней мой приятель Dwarf подошел ко мне и, глядя прямо в глаза, огорошил вопросом: "Гаррик, ты меня уважаешь?". "АСК!" — почти без паузы отозвался я. Он, удовлетворенный моим ответом, продолжил: "Ну, тогда напиши обзор Lock On'a, а то в редакции никто симуляторами, понимаешь ли, заниматься не хочет...". "Легко!" — был мой нескромный ответ, и уже через пару дней я разговаривал по телефону с Мариной. Спустя еще некоторое время диск с игрой уже стоял на полке, а я осторожно делал свои первые шаги на новом поприще. Словом, оказался в нужное время в нужном месте. Что касается первых материалов, так в февральском номере за 2004 год и появился обзор Lock On'a вместе с обзором X2-The Threat (эту статью, к слову, я написал задолго до публикации, но как бы "для себя", и она пару месяцев просто лежала на моем винчестере).
7. *Позитив:* Видеть свою первую писанину на страницах такого мега-издания, как "ВР"=). А так же, безусловно, встреча с читателями на TIBO'2004. *Негатив:* Хотите верьте, хотите нет, но работа в газете значительно изменила мое отношение к играм. Я стал смотреть на многие из них как на обязанность, а не как на развлечение. Плюс большое количество "ширпотребных" проектов, проходящих через комп, которые надо описывать, но желание это делать совсем невелико, что, как правило, приводит к несдаче материала вовремя и форменному разгильдяйству с моей стороны.

Highcoaster



1. Общий — около 12 лет, сознательный (и конкретно — компьютерный) — около 10 лет. Как и многие, переболел всеми подростковыми болезнями, связанными со становлением высоких технологий: начиная со старичка "Дэйва" у отца на работе, с последующим долгим заплывом в консольную гавань (Денди, Сега Мега Драйв 2, 3DO) и заканчивая заслуженным (и заработанным собственноручно) PC.
2. Разумеется, старичок "Дэйв". Где-то рядом бродит не менее древний "Тетрис" и "Принц Персии". Да, такое так просто не забудешь...
3. Главный "невоспетый игровой герой — 2004" товарищ Риддик и Half-Life 2.
4. Качественная кинопродукция, без привязки к территориальному происхождению. На втором месте — плавание и пиво (совмещать не пробовал). Ну и вне конкуренции — общение с интересными людьми.
5. Сказать "обозреватель" — слишком банально. Люблю делать оригинальные обзоры хороших игр, не чураюсь описаний свежих фильмов и стараюсь не забывать про остальные рубрики. Одним словом — "пописываю".
6. Начал зачитываться "виртуалкой" буквально с первых номеров, всей душой проникся, а не так давно и вовсе отчаянно ухватился обеими руками за перо, пытаясь донести свое видение до народа.
7. Появление первой статьи по Massive Assault — позитивней не придумаешь. Запомнились также: дружеские перепалки по поводу того, кто будет обозревать таких тяжеловесов, как Doom 3 и HL2, а также однозначно неприятная задержка выхода в продажу декабрьского номера.

Kreivuez



1. 15 лет.
2. Flashback.
3. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay.
4. Игры, плавание, чтение, немецкий язык и культура.
5. Обозреватель фильмов, игр, энциклопедий. Бог хлеба и зрелищ (на полставки — продавец попкорна в кинотеатре).
6. Попробовал на спор написать обзор, отправил в редакцию, там оценили и напечатали. А потом еще пару обзоров написал, так и прижился в редакции. Впервые появился со статьей Jagged Alliance 2: Wildfire.(обзор+подробности) — апрель 2004.
7. 5-летие "ВР", восторг от первого напечатанного материала.

Morgul Angmarsky



1. Не меньше 18 лет.
2. Elite — та, что запомнилась; а вообще первую сейчас очень сложно припомнить, все это было так давно. Но могу сказать, на какой платформе была эта игра. Это был программируемый калькулятор "МК-52".
3. Crusader Kings.
4. Так как компьютерные и настольные игры — моя тяжкая работа, остается назвать только еще две вещи. Первая — полевые ролевые игры. Вторая — сочинение и исполнение менестрельской песни.
5. "Мастер на все руки". Могу сделать все, что угодно — от новостей до анонсов. То есть любая страница "ВР", кроме первой (а также анекдотов, писем и объявлений) мне подвластна. Только почту оставлю ее нынешнему хозяину.
6. Позвонил редактору, предложил свои услуги по написанию статей о настольных играх. Написал, получил предложение попробовать свои силы в обзорах игр компьютерных. Написал о "Европе II", получилось вроде неплохо. С тех пор и работаю. А первый мой материал в газете — статья "Настольные игры. Общие сведения", вышедшая в июне 2002.
7. Позитив — праздник пятилетия газеты, а также празднование Нового года в издательстве. Но есть и негативные моменты. Иногда накатывает ностальгия по старым временам. Ведь были деньки, когда за номером "ВР" бежал в киоск каждый месяц, торопливо разворачивал его и прочитывал с упоением от корки до корки. А сейчас откроешь номер, и начинается: это сам писал, про это рассказывали те, кто писал, в это играл... Неизвестных материалов — страниц на пять-семь. Но такие "приступы" случаются редко, в остальное время — сплошной позитив.

Lockust



1. 14 лет.
2. Prince of Persia.
3. Doom 3.
4. Кофе и сигареты.
5. Главный скандалист.
6. Сначала познакомился с редактором по e-mail, получил по шапке за "нестандартность" обзора, который затем неделю переписывал, исправляя перемазанный редакторскими пометками (с едкими комментариями) текст. В конце концов мы кое-как пришли к консенсусу, и в июльском номере "ВР" за 2003 год мой первый обзор (Mistmare) был напечатан. Но особого восторга по этому поводу не было... Смотрел на текст и пытался заставить себя поверить, что все это написал я. Получалось с трудом.
7. После выхода уже второго номера "ВР" с моими статьями я получил любопытное письмо от редактора примерно такого содержания: "Ув. Lockust, по нижеследующей ссылке вы найдете комментарии благодарных читателей по поводу ваших статей" (а это были обзоры адд-онов к Disciples и TES3:Morrowind). Я обрадовался до дрожи в коленках, мысленно поблагодарил редактора за предоставленную мне возможность взглянуть на лестные (предположительно) комментарии и полез по указанному адресу... А комментарии оказались совсем не лестного, а очень даже ругательного характера. Такой вот обломс. В общем, хочется еще раз поблагодарить редактора за улетучившее прекрасное настроение в тот замечательный летний вечер. Воистину: незнание — сила.

Левиафан



1. 11 лет.
2. F29 Retaliator.
3. Doom 3.
4. Собаководство на любительской стадии.
5. Внештатно пишу обзоры.
6. Почти 4 года назад с обзором In Cold Blood.
7. Приход Локуста (в смысле появление).

КИНО

Весьегонская волчица

Жанр: *остросюжетная драма*
Режиссер: *Николай Соловцов*
В ролях: *Олег Фомин, Елена Дробышева, Владимир Гостюхин, Лев Дуров*
Копия: *DivX*
Озвучка: *русский*
Продолжительность: *100 мин.*

Что чувствует зверь, загнанный в угол? Страх, неизбежность, надежду... А что испытывает человек, загнавший его в столь неловкое положение? Ненависть, месть... а может, любовь? Стремление к уничтожению, как ни странно, сменяется возвышением утраченного. На смену ненависти, порождающей страх, приходит стремление к самосохранению своей душевной чистоты. Главное сделать правильный выбор, цена которому — жизнь.



Жизнь главного героя фильма Егора (Олег Фомин — "Странное время", "Дрянь"), потомственного охотника-волчатника, коренным образом меняется после встречи с одной очень необыкновенной волчицей. Внезапная встреча не проходит даром. Егор, недавно отстреливающий волков как нарушителей спокойствия односельчан, делает исключение и забирает дикого зверя на временное попечительство, из-за чего находит себе лишние проблемы и косые взгляды со стороны людей, окружающих его семью... Весьма интригующая завязка и неплохой состав актеров, сыгравших главные роли, заставят зрителя окунуться в атмосферу фильма, вместе с главными героями пройти через множество испытаний, жертвой которых станет человек и дикий зверь. А конец... как говорится, happy end'a не будет.

Самое главное — не ждать от этого фильма никаких откровений. Это обычная российская лента средней руки, снятая по мотивам одноименной повести. Фильм, которому уготовано скорее забвение, чем долгая и продолжительная жизнь из-за его узкой тематической направленности. Но все же наглядный пример того, что отсутствие большого бюджета не означает отсутствие хорошего фильма. Его нужно принять просто таким, какой он есть. В итоге вашему взгляду откроется весьма недурственный сюжет, повествующий о сложных взаимоотношениях человека и дикого зверя, пытающихся понять друг друга в рамках сложившейся ситуации. Действие на экране наполнится особым динамизмом и напряжением, не отпускающим зрителя до финальных титров. Каждый человек откроет для себя именно то, что он захочет. Кто-то пустит скупую слезу, досмотрев фильм до конца, а кто-то просто пожалеет о том, что провел впустую каких-то полтора часа.

Magot

Фильм для обзора предоставлен компанией Digital Media



Альфи

Название в оригинале: *Alfie*
Жанр: *трагикомедия*
Режиссер: Чарльз Шайер
В ролях: *Джуд Лоу, Сюзан Сарандон, Мариса Томеи, Сиена Миллер, Омар Эппс*
Копия: *DVD*
Озвучка: *русская/английская*
Продолжительность: *105 мин.*

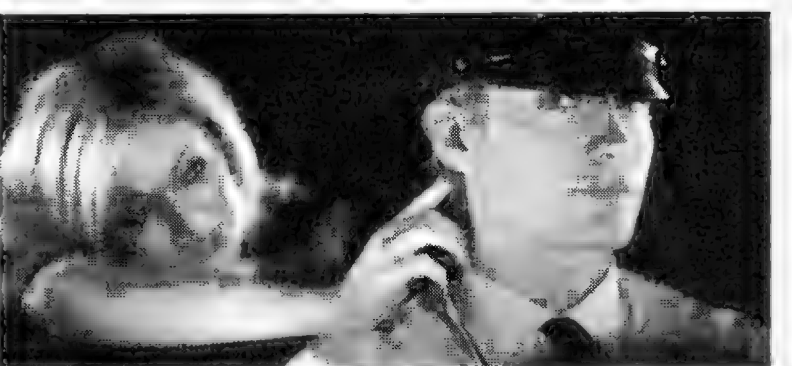
Кто такой Альфи? Это помолодевший на 20 лет герой Мела Гибсона из фильма "Чего хотят женщины". Только Альфи не нужен хороший удар током — он и так прекрасно понимает, что ожидают уже покоренные его шармом и обаянием женщины. А еще в руках Альфи любая понравившаяся ему женщина просто тает от водопада комплиментов, ласковых слов и нежности. Секрет прост — холодный расчет, прекрасно подвешенный язык и умение ориентироваться в любой экстремальной на первый взгляд ситуации.

И все было бы хорошо у этого симпатичного водителя лимузина, если бы не лавина проблем и неприятностей, обрушившихся на него всего за несколько дней. Кто знает, что стало первым камешком, сдвинувшим остальные проблемы, перед которыми едва не спасовал молодой ловелас. Может, ссора с любовницей, захотевшей более серьезных отношений? Или внезапная беременность подруги приятеля по работе, отношения которых Альфи взялся улаживать, или его "небеспособность" с двумя знакомыми блондинками? Но все эти неприятности ничто по сравнению с одиночеством в этом огромном и жестоком мире.

Оригинальное повествование-интервью для как бы подглядывающих за Альфи зрителей, угождать которым призвана следующая за ним по пятам видеокамера, и его собственный комментарий к событиям, предстающим на экране, добавляют интерактивности, столь любимой в этом вечно спешащем мире. Переработанный сценарий картины 1966 года, а также специально написанные музыкальные композиции от Мика Джаггера и Дэвида Стюарта создадут контраст безумному ритму первой части фильма и станут хорошим фоном для второй, где одиночество предстанет со всей трагичностью, а от легкой комедии не останется и следа.

Kreivuez

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by





12 друзей Оушена

(Возвращение Денни Оушена)

Название в оригинале: *Ocean's Twelve*
Жанр: *криминальная комедия/приключение*
Режиссер: *Стивен Содерберг*
В ролях: *Джордж Клуни, Брэд Питт, Джулия Робертс, Мэтт Дэймон, Дон Чидл, Энди Гарсия, Кэтрин Зета-Джонс, Винсан Кассель, Брюс Уиллис*
Копия: *оцифрованная экранка*
Озвучка: *русская/английская*
Продолжительность: *125 мин.*

Если кто-то решил, что после сенсационного одновременного ограбления нескольких казино Оушену (Джордж Клуни) и его 11 друзьям позволят мирно попивать коктейль где-нибудь в Латинской Америке, то он глубоко заблуждается. Найти лучшего вора в мире, даже отошедшего от дел, не такая уж и сложная задача. Тем более если вас зовут Терри Бенедикт (Энди Гарсиа) и у вас три с половиной года назад украли приличную сумму в зеленых купюрах. Может, страховка и покрыла все ваши расходы, но быть крутым парнем с большим "лопатником" и богатым лохом — не одно и то же.

Лондон и Чикаго, Рим и Новый Орлеан, Лас-Вегас и Голливуд — команду Оушена отыскивают по лежбищам и принудительно оповещают о необходимости вновь выйти на дело. Иначе однажды утром, садясь в любимый автомобиль, можно прямиком отправиться в воровской рай. Однако первоначальные проблемы Денни и его товарищей остаются далеко позади, и перед изумленными зрителями разворачивается во всей своей красе криминальный мир Старого Света, где есть свои уникальные звезды, не терпящие конкуренции со стороны каких-то американцев. Великолепному и обаятельному дуэту — Брэду Питту и Джорджу Клуни (мозговому центру "друзей") — предстоит найти выход из серьезной ловушки, организованной агентом Европола в исполнении Кэтрин Зеты-Джонс, и обойти конкурента — "Черного лиса" (Винсан Кассель), самого известного вора Европы.

Второй "Оушен" — фильм, назвать который сиквелом значит страшно обидеть режиссера, операторов, сценариста и всю актерскую команду. В Голливуде давно не снимали "продолжения" такого качества. Режиссерские приемы стали отточенными, как алмаз, операторы по-прежнему приковывают наши взоры к результатам своей работы. Сюжет и актерское мастерство надолго оставят вас под впечатлением и немного удивят неожиданными находками. В то же время от фильма веет какой-то тусовочной голливудской атмосферой. Нет, это не фильм, снятый звездами шоу-бизнеса о себе, любимых. Это скорее творение суперпрофессионалов, которым иногда скучно (противно) взирать со своего Олимпа на те продукты, которые штампует "фабрика грез".

Готовы увидеть Джулию Робертс в роли собственного двойника? А Брюса Уиллиса, который совершенно случайно втягивается в события фильма? Тогда "все на просмотр картины второй" (©Уматурман).

Kreivuez

Блэйд 3: Троица

Название в оригинале: *Blade 3: Trinity*
Жанр: *боевик/комедия*
Режиссер: *Дэвид Гойер*
В ролях: *Уэсли Снайпс, Крис Кристофферсон, Райан Рейнольдс, Эшли Скотт, Джессика Бил, Паркер Поузи, Доминик Перселл*
Копия: *оцифрованная экранка*
Озвучка: *русский/английский*
Продолжительность: *109 мин.*



Вы думаете, вампиры всегда ходят в черных плащах с алой подкладкой? И старый немощный англичанин с помощью сухой ветки и святой воды способен справиться с вампиром? Да ладно, какого только дерьма не покажут по TV.
©Блэйд 3: Троица.

Блэйд не впервые промахнулся на своей охоте (всего он промахивался 1182 раза), но впервые убийство миньона, человека, прислуживающего вампирам, было тщательно зафиксировано на видеопленку и растиражировано в масс-медиа. Охотник в считанные часы сам стал жертвой. Оперативники из полиции давно мечтали повязать Блэйда, поэтому ничего удивительного, что его логово было уничтожено (из штурма базы зрители узнают, как нужно правильно удалять файлы — вместе с компьютером), а сам "дневной охотник" попал в уютную камеру.

Чуть ранее мы наконец-то узнаем причину вторжения американцев, этих мировых кровососов, в Ирак. А освобождают там из древнего склепа правампира — изначального носителя генотипа "чистого" вампира. Дескать, дедушка, Блэйд нас очень сильно обижает, накажи его. Но управу на Блэйда вампирам найти не суждено. Искрометно (искры летят от распадающихся тел вампиров) освобождаясь из тюрьмы, Блэйд обзаводится новой командой, с которой устраивает массовую резню и так вымирающих после его охот вампиров.

Однако Блэйда все-таки конкретно подставили. Кто? Да все. Вампиры в начале фильма. Напарники по фильму со своими пустыми диалогами и рассуждениями. Дизайнеры, разработавшие для него новый костюм, вооружение и снаряжение. Режиссер и сценарист (в одном лице), который перемешал находки конкурентов из Matrix и Batman'a, славненько все срежиссировал и снял, а теперь предлагает сей ширпотреб избалованному зрителю. Поэтому и непонятно в конце фильма, что перед нами: драйвовый техно-боевик на вампирскую тематику или комедия про собачек-вампиров?

Не знаю, с каким переводом вы собираетесь смотреть этот фильм, но двухлетняя борьба Гоблина против мата в английском языке увенчалась успехом. Закадровые переводчики ругаются идиомами на русском языке не хуже своих американских героев. Спасибо ребятам из студии "Тайкун", просмотр сего комедийного фильма стал чуть более увлекательным.

Kreivuez

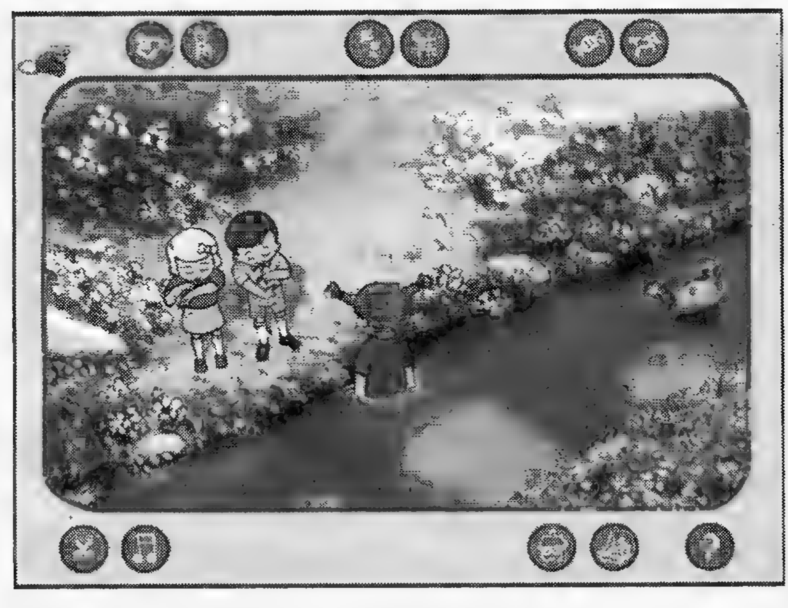
ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Пеппи Длинный чулок

Издатель: 1С
Количество дисков: 1
Возраст: 3-9 лет
Минимальные требования к системе: *Pentium 266; 32 Mb RAM; 12-скоростной CD-Drive; Windows 95, 98, 2000, ME, XP; звуковая карта; видеокарта (отображающая 16-битный цвет с разрешением 800x600); 200 Мб свободного места на диске.*

В последнее время количество отличных игр для "Детского уголка" растет стремительными темпами. И если представители старшей группы с упоением режутся в 3-й Doom и 2-й Полураспад, ожесточенно ругая противников из противоположного лагеря, то люди более рассудительные покупают своим чадам игрушки по мотивам хорошо известных сказок. Их героям не нужны BFG и напалм, они прекрасно обходятся карандашами, красками, тортами и пирожными. Вот и компания 1С в содружестве с Snowball Avalanche LLC выпустила игру по мотивам хорошо известной сказки детской писательницы Астрид Линдгрен.





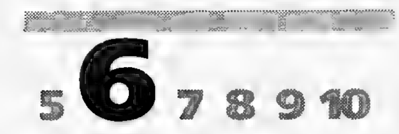
Пеппилотта-Виктуалина-Рольгардина, дочь капитана Эфроима Длинныйчулок, прежде Грозы Морей, а теперь негритянского короля, живет совсем одна и чувствует себя прекрасно. Пеппи не умеет себя прилично вести, но у нее золотое сердце. Ее друзья — брат и сестра Томми и Анника, забавная обезьянка Господин Нильсен, лошадь, которую Пеппи купила сразу по приезде на виллу "Курица", — станут вашими партнерами на протяжении всей игры, которая состоит из 10 мини-игр.

Вместе с Пеппи вам предстоит выслушать истории и отличить правду от выдумки; не касаясь пола, попасть из комнаты на веранду; рассмешить больных Томми и Аннику и помочь им выздороветь; прокатиться на сухопутном корабле, собранном из различного хлама; накормить спящего соседа и тому подобное. Игры несложные, для возраста 3-5 лет подходят идеально, для детей постарше будут скучноваты.

Графика в игре мультяшная, особых нареканий не вызывает. Все персонажи рисованные, очень симпатичные и забавные. Игровой экран имеет максимальное разрешение 800x600, настроек как таковых нет, кроме громкости звука. Кнопка с крестиком позволит быстро закончить игру, кнопки с рисунками виллы и города позволяют быстро перемещаться между локациями. Кнопки вверху показывают количество открытых игр. Они появляются после того, как Пеппи попадает в ситуацию, требующую ее непосредственного участия. Курсор в это время меняет очертание на изображение ладошки.

Звуковое сопровождение тоже не блещет особыми изысками. Собственно озвучены только действия героини, а на музыкальное сопровождение перестаешь обращать внимание уже после первых 10-15 минут игры.

К несомненным достоинствам игры относится прекрасный справочный материал, в котором не только описывается сама игра, но и приводятся любопытные факты из биографии Пеппи.



Не хотелось бы называть этот проект проходным, но иную характеристику ему подобрать довольно сложно. Единственной мотивацией к покупке данной игры может послужить недавнее знакомство вашего ребенка с прекрасной сказкой и желание его продолжить.

Prof

КОДЫ

FlatOut

Создайте нового игрока и используйте приведенные ниже коды в качестве имени:
giveall — доступ ко всему.
givecash — деньги.
ragdoll — включить ускорение.

NBA Live 2005

Во время игры наберите приведенные ниже читы:
YISS55CZ0E — 50.000 очков.
FHM389HU80 — вся обувь.
1NVDR89ER2 — вся одежда команды.

Painkiller: Battle Out of Hell

Нажмите [~] для активации консоли и набирайте следующие коды:
pkweapons — получить все оружие.
pkhealth — восстановить здоровье.
pkpower — все боеприпасы и здоровье.
pkgod — монстры не могут нанести вред (вкл/выкл).
pkalwaysgib — отключить разум монстров (вкл/выкл).
pkweakenemies — у всех монстров 1 HP (вкл/выкл).
pkgold — 99.999 золота.
pkcards — безлимитное использование Golden Cards.
pkhaste — скорость вырастает в 8 раз (вкл/выкл).
pkweaponmodifier — разблокировать модификатор оружия.
pkalllevels — разблокировать все уровни.
pkallcards — получить все черные карты.
pkkeepbodies — тела убитых не исчезают (вкл/выкл).
pkperfect — завершить уровень с хорошим счетом.
bullettime 1/0 — замедленный режим (вкл/выкл).

World War II Panzer Claws 2

Нажмите [ENTER] и вводите приведенные ниже коды:
I'mCheater — активизировать читы.
Ups... — наносить повреждения зданиям врага.
EagleEye — открыть карту.
ByeBye — уничтожить выбранные предметы.
HastaLaVistaBaby — уничтожить все юниты.
GoToHell — уничтожить все вражеские юниты.
MoneyMoneyMoney # — получить деньги (# — количество).
StrongMan — излечение всех выбранных юнитов.

Alexander

Для активации консоли нажмите [Enter] во время игры, затем вводите приведенные ниже коды (и вновь нажмите [Enter]):
BABKI — 50.000 ресурсов.
VIEWALL — показать карту.
VICTORY — выиграть миссию.
QWE — нажмите [P] для появления эффекта.

Axis & Allies

Начните игру с параметром " +console" в командной строке. Во время игры нажмите [Enter] и вводите приведенные ниже коды:
veday — мгновенная победа.
isurrender — мгновенное поражение.
enigma — снятие тумана войны.
fieldpromotion — 100 очков опыта.
swissbank — 100 денег.
rosieriveter — мгновенное строительство.
neverdie — бесконечное число жизней (наберите в главном меню).

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

Формула-1 в Минске, пока виртуальная

Многие поклонники автоспорта знают и любят формулу-1. И наверное каждый из них в глубине души мечтает оказаться в кокпите гоночного болида, представляющего элиту мирового автоспорта. В реальности это, конечно, почти несбыточная мечта — ведь для этого, как минимум, нужен огромный талант гонщика и большие деньги. Но возможность ощутить себя пилотом Формулы-1, окунуться в этот захватывающий мир королевских автогонок все же есть у каждого. Вы хотите знать как? Очень просто — принять участие в Открытом Чемпионате Беларуси по виртуальной Формуле-1.



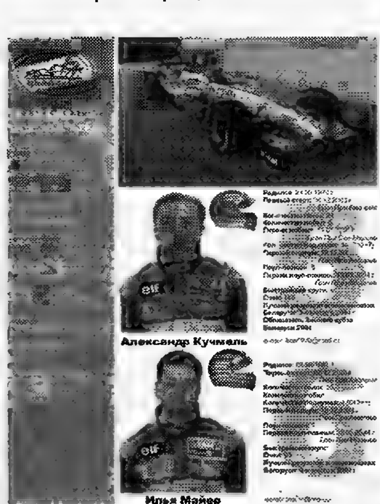
Что же такое виртуальные автогонки? Скорее всего, многие из вас скажут, что это когда дома играешь в симулятор каких-нибудь автогонок. Но это не так. Точнее, не совсем так. Чтобы получить всю полноту ощущений и на самом деле почувствовать себя ТАМ, этого не достаточно. Игра с компьютерными соперниками, которые через определенное время становятся до боли предсказуемыми, постепенно превращается в простое "наматывание кругов". Что делать? Конечно же, найти таких же бедолаг, как вы, и сразиться с реальными людьми, пусть и на виртуальных автомобилях. Вот это будет настоящая борьба, полная непредсказуемых моментов! Кстати, а как вы управляете своей виртуальной гоночной машиной? На клавиатуре кнопки нажимаете? А в вашем личном авто (у кого он есть, конечно) клавиатура установлена? Нет? Руки там на руле, а ноги на педалях? Так и в виртуальных автогонках должно быть так же! Иначе какой вы на самом деле гонщик?

Итак, мы уяснили, что настоящие виртуальные автогонки — это когда вы соревнуетесь с такими же "пилотами", как вы, и для управления используете гейм-контроллер "руль и педали". Теперь, когда мы разобрались, что же такое настоящие виртуальные автогонки, вернемся к Открытому Чемпионату Беларуси по виртуальной Формуле-1. Нетрудно догадаться, что это чемпионат по виртуальным автогонкам в классе Формула-1. И отражает он не просто отдельно взятую гонку — это целый мир. Все 19 этапов реальной Формулы-1 сезона 2005, море адреналина во время каждой гонки, возможность посмотреть в глаза своему обидчику после финиша или обвинить маршалов гонки в несправедливо жестоком наказании за созданный инцидент, награждение победителей организаторами этапа и послегоночная пресс-конференция. И даже закулисные интриги в перерывах между этапами и в межсезонье!

Большинство этапов проходит в компьютерных клубах, а отдельные гонки на таких выставках, как TIBO. В межсезонье команды проводят тесты и устраивают презентации своих новых болидов. Пожалуй, главное отличие от реальной Формулы-1 заключается в том, что технические характеристики болида в игре у всех команд одинаковы и все решает только мастерство пилотов. Но ведь это даже лучше, когда все находятся в равных условиях!

Вы уже хотите окунуться в эту фантастическую атмосферу? Хотите знать, что для этого нужно? В первую очередь, нужно желание участвовать, сила воли и стремление к победе, даже несмотря на первоначально невысокие результаты. Как говорил руководитель команды Макларен Рон Деннис: "To finish first, first you have to finish" (чтобы финишировать первым, сначала надо финишировать). Далее, если у вас еще нет гейм-контроллера "руль/педали", то эту основную составляющую вашего виртуального болида придется приобрести. И, наконец, вам нужно будет пройти предварительную регистрацию на официальном интернет-сайте чемпионата (для этого можно воспользоваться следующей ссылкой http://www.f1.tut.by/forum/viewtopic.php?t=303). Как начинающему пилоту вам также нужно будет найти себе место в одной из действующих команд или создать свою. Мы не станем здесь рассказывать все подробности создания собственной команды — все это вам расскажут после вашей регистрации как пилота.

Впрочем, вы всегда можете задать интересующие вас вопросы на форуме (http://www.f1.tut.by/forum/) или найти интересующую информацию на официальном интернет-сайте чемпионата (http://www.f1.tut.by/simracing/). В чемпионате участвуют пилоты различных возрастов — от студентов/школьников до "серьезных дядей". Так, самому старшему участнику уже 42 года. Возраст никак не ограничивается, так что если вы хотите ощутить себя пилотом Формулы-1 — дерзайте! Первый этап пройдет уже 27 февраля, но присоединиться вы можете с любого этапа.



Презентация команды "K&M SimRacing Formula1 Team"



Презентация команды "Red Mammoths"

Обзор привода CD-ROM LG GCR-8523B

Сегодня, когда идет внедрение оптических дисков третьего поколения, вмещающих более 15 Гб данных, может показаться несколько странным обсуждение устройств, позволяющих считывать только диски первого поколения. Но дело в том, что пользователям все еще интересны пишущие устройства, поддерживающие диски CD-R и CD-RW, так как они (и соответствующие носители) широко распространены и доступны по цене. И дальнейшее снижение цен на пишущие DVD-приводы, которые не только записывают DVD-R/RW, но и сохраняют совместимость с CD, не сможет окончательно закрыть тему приводов CD-RW. Поскольку даже после этого обычные CD-ROM будут пользоваться спросом.

Пишущие приводы необходимы далеко не во всех компьютерах, в то время как без совместимости с компакт-дисками не обойтись. Каждому компьютеру необходима установка программного обеспечения, хотя бы первичная — операционной системы и драйверов, а без CD-ROM это невозможно. В дальнейшем зачастую может понадобиться записать информацию на внешние носители - например, для резервного копирования, но с этим может справляться один компьютер в составе сети. Поэтому офисные или учрежденческие компьютеры обычно оснащают только приводом CD-ROM.

Сформулируем требования, предъявляемые к приводу CD-ROM. На первое место поставим низкую стоимость. Для офисного компьютера она крайне важна, так как организация, приобретая парк новых машин, всегда стремится сэкономить, ведь в итоге даже скромный выигрыш в цене превратится в существенную сумму. Во-вторых, привод CD-ROM должен поддерживать все основные носители, на которых распространяется программное обеспечение: штампованные диски, однократно записываемые (CD-R) и перезаписываемые (CD-RW) диски. Имеет значение и дизайн: передняя панель привода должна органично вписываться в дизайн типичного офисного компьютера.

Именно в этом ключе рассмотрим модель CD-ROM производства LG Electronics — GCR-8523B. Это очень популярный привод, который не раз приходилось наблюдать в различных офисах и организациях. Проведем небольшое тестирование для определения его соответствия предъявляемым требованиям.

Что касается дизайна, этот привод неплохо вписывается в обстановку офиса. Наплыв на выдвижном лотке и круглая аккуратная кнопка смотрятся достаточно интересно. Цвет панели — стандартный бежевый, привод чаще всего попадает в тон корпуса. Таких традиционных элементов оформления приводов прошлых лет, как выход на наушники, регулятор громкости и кнопка программно-независимого проигрывания аудио, у модели GCR-8523B нет, так как соответствующие функции сегодня практически не используются.

Конструкция выдвижного лотка приспособлена для установки привода в вертикальном положении: для предотвращения выпадения диска имеются небольшие выступы. Однако лоток не имеет прокладки для шумо- и пылеизоляции, поэтому во время работы привод характерно "шелестит". Впрочем, позиционирование выполняется бесшумно, без скрипа и "присвистывания".

Многие современные приводы имеют укороченную конструкцию, что позволяет улучшить вентиляцию и теплообмен системы, особенно в компактных корпусах. Глубина привода LG GCR-8523B — около 18.5 см, в то время как стандартные приводы обычно на 1 см длиннее.

Рассмотрим скоростные характеристики привода. Согласно спецификациям, LG GCR-8523B выполняет чтение CD-дисков любых форматов (CD-ROM, CD-R, CD-RW) с максимальной скоростью 52x (7.8 Мб/с). Привод использует стратегию CAV (постоянная угловая скорость), при которой скорость вращения шпинделя остается постоянной. Поскольку один оборот спиральной дорожки компакт-диска в начале (на внутреннем радиусе) короче, чем в конце, технология CAV обеспечивает свою номинальную скорость только в конце диска. В начале диска скорость чтения обычно составляет 18-22x.

Проведем тестирование с использованием популярной программы CD/DVD Speed, входящей сейчас в состав пакета Nero. Существуют и более сложные тесты, но для CD-ROM их использование необязательно. Согласно идентификационной информации, выдаваемой приводом, поддерживаются стандартные CD Mode1 и Mode2, а также CD Audio, VideoCD и Mixed Mode (с данными и звуком). Привод не совместим с экзотическим форматом CD+G, но это не критично, так как подобные форматы практически не используются.

Тестирование скорости чтения выявило, что с дисками CD-ROM привод работает согласно спецификациям: 22x в начале диска, 52x в конце, средняя скорость 37.8x (5.6 Мб/с). Однако для приводов CD-R срабатывает ограничение скорости - привод переключается в режим P-CAV: с начальной скорости 18x он доходит до 40x и сохраняет эту скорость до конца диска. В таком же режиме, но на меньших оборотах (с 8x до 16x), читаются диски CD-RW и Mixed Mode. С одной стороны, это минус: снижение скорости приводит к увеличению времени копирования файлов и установки программ, если они записаны на CD-R или CD-RW. С другой стороны, чем меньше обороты диска, тем меньше вероятность возникновения ошибок. И шум привода существенно снижается.

Чтение ("граббинг") аудио-данных привод LG выполняет в режиме CAV (с переменной скоростью) — 10x в начале и 22x в конце. Это хороший показатель.

Попытки программно замедлить привод, поставив ограничение на скорость работы с помощью соответствующих утилит, ни к чему не привели: привод не поддерживает эту функцию. Он самостоятельно выбирает скорость чтения, повышая скорость до максимальной, если выполняется последовательное чтение. Для применения привода в качестве источника инсталляции ПО этот алгоритм оптимален.

Заявленная скорость позиционирования для GCR-8523B составляет 75 мс. Измеренная средняя скорость доступа, которая включает не только позиционирование, но и считывание данных, составила 90 мс. Это не высокий, но и не плохой результат для современного привода.

Измеренное время распознавания CD-ROM диска составило от 7 до 8 секунд — это обычный результат. Диск раскручивается быстро — за 2.5 секунды, также быстро выбрасывается и втягивается лоток - всего 1.5 секунды.

Модель GCR-8523B поддерживает работу как в режиме PIO, так и в режиме MWDMA-2 (скорость обмена — 16 Мб/с). В режиме PIO привод работает медленнее, не позволяет выходить на номинальную скорость 52x. Поэтому рекомендуется использование режима DMA.

Проблем с чтением поцарапанных дисков у привода LG замечено не было, хотя к качеству записи (штамповки) он чувствителен.

В целом, привод LG GCR-8523B отличается тихой работой и хорошей скоростью чтения, простым и приятным дизайном, очень конкурентоспособной ценой. К минусам можно отнести только меньшую скорость работы с записываемыми дисками, хотя это свойственно многим приводам CD-ROM. Именно сумма этих качеств позволила CD-приводу LG стать очень популярным решением для корпоративных компьютеров.

Макс Курмаз

Чемпионаты в V4

Как сообщила редакции администрация клуба V4, в феврале в этом минском клубе пройдет серия турниров по различным компьютерным играм. 6 февраля все заинтересованные товарищи смогут сыграть в Warcraft: The Frozen Throne (1x1), 13 февраля — в Counter-Strike (5x5), а 20-го — в Starcraft (1x1). Любой желающий может принять участие в этих турнирах, которые к тому же обеспечены высоким призовым фондом. Ну а зрители смогут понаблюдать за игрой на специальном плазма-экране.

В forZe остался один Xenitron

Самая удивительная новость российского киберспорта: Flatra, Xoma, HELEnOCTb, PitoN и graver ушли из команды forZe по Counter-Strike. Причина столь неожиданного ухода заключается в том, что игроки не сошлись характерами с лидером команды Xenitron'ом. Как позже стало известно, пятерка игроков примкнула к интернациональной команде Begrip, которая базируется в Швеции. Таким образом, состав Begrip.Russia: Flatra, graver, Xoma, HEL1, PitoN, adver (manager).

Уходы игроков

Играя в Американской команде zEx по CS, Aimetti решил покинуть команду без особых причин. Напомним, что Aimetti играл в zEx полтора года. Теперь состав zEx выглядит так: Titus, reCTOOOR, exile, yuK, ja$pel.

Турниры. Optihack 2005 WC3

Самый серьезный турнир этого года, Optihack 2005 WC3, начался 7 января в Швеции. Как и ожидалось, весь финансовый банк сорвали представители SK-Gaming:

1 место — SK.MaD]Q[Frog — 20 000 SEK

2 место — SK.SuRviVor — 9 000 SEK

3 место — SK.HeMaN — 4 000 SEK

kompas

ИТОГИ

Лучшие игры 2004

Выбор редакции

Образ
Мы снова были рядом, мы смотрели друг другу в глаза, мы молчали, пронзая взглядами стекло между нами. Уже который год это продолжается. Мы взрослели вместе. Кажется, это было всегда. Мое лицо, окружающий мир. Мои мысли, мой разум. Она — прекрасная, собранная из многих тысяч частей человеческой фантазии, ярко улыбающаяся и вечно подражающая мне во всем. Ухмылки, легкие улыбки, мягкие усмешки.

На застекольном жителе совершенно не видна боль утраты своих собратьев. Хотя если я заплачу — она не преминет отыграть и эту роль. Она не знает, что такое сердечные шрамы и душевная боль. Никогда ни по ком не плачет. Она — мозаика моих самых значимых чувств. Листья на моей стороне начинают осыпаться — она, как будто насмехаясь, показывает мне солнце, яркие лучи, манит, приглашает остаться навсегда. Водит рукой по воздуху, танцует, взвивая своими движениями опавшую листву, разбрызгивая капли с широких листьев.

Переход
Мягко и плавно год тонет в собственной красоте. Я снова вижу подернутое мутной пеленой лицо Мечты. За окружающим гербарием природы тянутся длинные столбцы имен, должностей, распадаются на части любовно сложенные миры, горят широкоформатные листы бумаги. Труд людей уходит в историю; интересы, начинания, опыт уносит порывистым ветром, от них остаются следы на небе.

Круг
Сегодня она покажет свое новое лицо. Чем сегодня она улыбнется — загадка для тысяч людей, которые не первый год наблюдают метаморфозы параллельного мира.

Главная наша вера — в воссоединение между двумя реальностями. Между нами — стекло, оно рябит технологиями, успокаивает золотистой рябью, но оно никогда не пойдет трещинами. И мы так никогда и не узнаем, какая же она — Идеальная Игра. Нас тешит чувство, что мы были рядом. Поэтому и счастливы.

Друзья, добро пожаловать в 2005-й!

Мы снова у логической точки. Каким бы ни был прошедший, но его амбиции пора завязывать узелком. Мы проголосовали, мы поспорили — мы решили и рады этому. Рады, потому что нам все еще есть из-за чего возмущаться и из-за чего часами спорить, опровергая чужие мнения и строя из песка собственные. У нас все еще есть кандидаты для высмеивания, наша линейка оценки игр по-прежнему востребована, наши мысли до сих пор находят почитателей.

Год прошел, но вокруг, как обычно, неспокойно. Одна из вновь заявивших о себе истин: деньги из воздуха пока что делают только в романах, на деле же все издатели до ужаса деловые личности. Они кажутся беспечными и белоперыми ангелами, пока счет по убыткам принадлежащего им разработчика вмещает в себя необходимые роковому числу нули. Как следствие, колобка по имени Fallout 3 откатили к Беседе, которая немедленно объявила его своей собственностью, Interplay получила прописку на складских помещениях, ее занесли в ряд "формально существующих", то есть от компании остался только логотип с авторскими на него правами. Печально? В общем, да. Но все могло кончиться и без конвульсий. Ведь умирают? Падают оловянными солдатиками в морской ил? За 2004-й на дно отправили целый взвод генералов. Старожилы медленно, но верно уходят со сцены, оставаясь в нашей памяти играми, отпечатываясь сенсациями в новостных лентах.

В этом году вариант с дроблением жанров на составляющие выгорел. Поток игр был отнюдь не контрастен, и именно поэтому мутировал наш таблоид лучших. Как следствие, в Игры Года на сей раз мы внесли только те проекты, которые не зазорно ставить рядом с фаворитами последней десятилетки. Всем "просто хорошим продуктам", которые мы награждаем в течение года (оценки, оценки же для их градации есть!), в финальном табеле о рангах не место.


RTS — Warhammer 40000: Dawn of War

ОСНОВНЫЕ НОМИНАЦИИ

Ролевая игра

В этой объяснительной мы с обязательными слезам на глазах и церемониальными гримасами ужасной скорби повествуем о несовершенности поголовья ролевых 2004 (с ними случилось все то страшное, что только могло случиться). R.I.P.

РПГ, как и в прошлом году, ждали финала, чтобы выдвинуть своего кандидата на пост. В 2003-м Knights of the Old Republic совершил почти необъяснимое. Выскочив ошпаренным из горнила BioWare, он не только вытащил со дна все представительство великого пока что жанра, но и с успехом баллотировался на Игру Года (не говоря уже о почетной медали "первая SW-RPG в истории"). Яркий, бодрый, почти безукоризненный. Просто песня.

Action/RPG — Sacred

В 2004-м под уместное траурное завывание зала адепты Troika вынесли этюд на суд публике — Vampire: The Masquerade — Bloodlines. Насквозь мрачная постановка вампирского жития пропитана кровавой пастой ранее нигде даже не декларируемых идей, FPS-видом с ушатом horror-атмосферы, остужающим любой скепсис, и многокилограммовым заплечным мешком багов. Игра, если ей позволить, может раскрыть перед вами неподражаемую глубину, проводить по улицам Лос-Анджелеса, показать межбандовые упырские мордобои. Но не стоит. Риск примерзнуть подошвами к асфальту слишком велик, ведь Source из Half-Life 2 и Source из Bloodlines если и схожи, то только фирменной этикеткой. В общем, получать удовольствие от Bloodlines было сложно. Это сродни конструированию трехмачтового корабля в бутылке из-под вина. Почти каторга.

У Beyond Divinity, признаемся честно, шансов не было и вовсе. Все, в принципе, должно быть понятно. Рядом с атомным реактором все того же "KotOR" батарейку (пусть и энерджайзер) "Beyond Divinity" не положишь. И именно поэтому субстанция, ранее известная как Riftrunner, признана инородной. Она умна и интересна? Для некоторых — очень даже, но пресловутые бирки "революция", "на века" или "сделано в Blizzard" (не к месту, но ряд лестных ассоциаций я прервать не в силах) к ней привинтить никак не получается. Поэтому проект решено было оставить на первом же необитаемом острове. Остальных либо выкинули за борт, либо вовсе не брали в круиз. Kult, например, вручили байдарку и для пробы заставили переплыть Ла-Манш. Больше ее никто не видел. Искать эту совершенно дикую поделку, в которую специалисты редакции, умирая от собственного зубного скрежета, пытались играть (все ради сюжета!), никто не решился.

Но все же утилизировать положенный жанру Оскар мы не решились. РПГ, как и любая другая аббревиатура в игровой индустрии, скрывает под собой подажанры — они тоже достойны внимания. Как ни странно, единственной правильной игрой среди "вассалов короля" оказалась Sacred. Это единственный последователь Diablo (NOX все-таки таковым считать не будем), который достоин почестей. В нем — море-океан удовольствия, скатерть-самобранка предметов. Он — наглядный показатель развития Action/RPG. А их многие давно списали со счетов, признав бесперспективным и не пригодным для рождения интересных идей ответвлением.

Action/RPG 2004 — Sacred

Не исключено, что награда эта выдается в первый и последний раз. Согласитесь, написать "RPG 2004" было бы богохульством.

Стратегия

Жанр этот обладает двуличием: разделение на РТС и Глобальные случилось по довольно очевидным причинам (читай: релизы грузили экскаватором). Ранее второстепенный жанр вдруг обнажил все тридцать три. Фонтан чувств, кишащий в стратегоманах после этого года, объясним только на уровне бесконечных вздохов и истошных воплей. О релизах хочется рассказывать с расстановкой, проговаривая каждый незначительный аспект. Часть урожая этого года хочется развесить и засушить, чтоб было чем утолять свой голод во всеобщий мор.

RTS

Первый скромный всхлип раздался со стороны начинающих (ехидно, конечно, заметим, что "начинания" продолжаются уже четвертый год) девелоперов из Data Becker. Их Castle Strike открыл сезон. После случились: русскonародная РТС "Осада", совершенно несерьезная и потому еще более прелестная WWII-инсценировка Codename: PANZERS: Phase One, военные бестселлеры двойняшки D-Day и Desert Rats vs. Africa Korps, вышедший за грани жанра "Периметр" (о котором ниже)... Всем им не хватает только одного — обычной рабочекрестьянской наглости. А вот Warhammer 40000: Dawn of War дышит ей.

И дело, кончено, не в том, что "Восход войны" сделан по лицензии. Это лишь один из аргументов. Дело в том, что все геймплей-решения до безобразия оригинальны. Концепция хаоса, постоянный скрежет металла, лязг режущих строи пехоты девастаторов. Dawn of War предлагает игроку самое выразительное и доступное для понимания правило за всю историю РТС — что бы ни случилось, война не должна останавливаться. Только что несчастных берсерков орочьего племени прошивал свинец Маринов, как уже зеленозадых давят механизмы, собранные по совершенно невменяемым и безумным конструкциям. Дизайн юнитов в этой игре заставляет краснеть проштампованные лицом Да Винчи портреты и биться в агонии весь свет современных конструкторов, битвы — бледнеть рабочий коллектив Руго и глотать таблетки тактикам из Creative Assemble. Крыша стандартов пробита на вылет. Впервые на экране! Смерть аккуратного и скрупулезного подхода к битвам, прямой эфир! Постоянное действие, совершенно несложный в освоении принцип командования, скорость, которая раньше не появлялась в подобных играх из-за элементарных норм приличия. Массы уходят в нирвану...

Так все-таки почему именно Dawn of War, неужели только из-за наглости? Как эта научная работа на тему "Жизнь наша — дурдом" обошла другие, аккуратные и прилизанные проекты? Случай, в общем, исследованный. Иногда "бред", "смех" и "клиника" дарят "счастье".

Стратегия в реальном времени 2004 — Warhammer 40000: Dawn of War

Глобальная стратегия

Везде свои войны. Где-то игры пускают друг другу строчки кода, где-то на форумах уверенные в себе соловьи, срываясь на мат, полосуют друг друга резкими метафорами. Даже в стане глобальных стратегий (а они, казалось бы, самые мирные) неспокойно. Не могут там поделить, кого наградить — игру, осуществившую прорыв к новой звезде, или верную корням, но не менее новаторскую и амбициозную, Rome: Total War или Crusader Kings. Вам что больше по нраву, скрупулезное следование заветам матери истории, бездна ее картонных и текстовых достоверностей или чуть осовремененный, отливающий текстурами тренажер "тактика и дипломата"? Сложнейший, кстати, выбор.

Вывод постучался в нашу интернет-дискуссионную комнату только к рассвету. Признали, что технологический прорыв Rome: Total War важнее, чем апгрейд традиций Crusader Kings. Дизайнеры Paradox в очередной раз заставили поверить в то, что знакомство рядового пользователя и таинственной "глобальной стратегии" — миф, что разбить скорлупу понимания суждено не каждому. Rome: Total War же представляется первым мостом через реку непонимания. Деяние Creative Assemble равносильно проведению рельсового маршрута Беларусь — Гондурас (Минск — Тегусигальпа, если хотите).

При этом святейшая матрешка геймплея (RTS в TBS) не пострадала. За что и награда.

Глобальная стратегия 2004 — Rome: Total War

Экшен

Можете вглядываться друг в друга, усиленно морщиться, пожимать плечами. По совершенно странному стечению обстоятельств в этом году мы так и не увидели ни одного значимого тактического шутера. Они подают признаки жизни из Интернета, периодически отписываясь пресс-релизами, но так уж получилось, что на 2004-й не выпало ни одной значимой игры этого жанра. Все прошли мимо. Просто под истерические вопли и нещадно ломающиеся стены зданий, под бунт FPS-титанов расслышать что-либо постороннее было крайне сложно.

Как ни странно, прошедший год подарил больше хороших экшенов, чем требовалось для нашей экспертной комиссии. О Painkiller и Far Cry на общем празднике чувств все забыли (что неудивительно). Приходилось резать по живому, сгибаясь под тяжестью горя. Но фатальным это еще не было. Потрясение случилось потом.

Когда-то нам и подумать было страшно, что неизбежный спор HL2 и Doom 3 за место в строке "Экшен года" окажется глубоко вторичным. У них разные судьбы, они велики в меру своих амбиций, знаменосны. Однако выиграть в главной, в профильной, родной им номинации не смогла ни первая, ни вторая. Прогресс ушел вперед, жанр выбрал себе другого короля.

В сознании каждого игрока есть сигнал тревоги. Если глаза вдруг встречают безошибочную работу, то красная лампочка немедленно начинает громко причитать. В момент релиза "Хроник" голос у нее прорезался. Она запела.

Очень сложно поверить в то, что недостатков нет вообще. Правильно все. До неприличия, до безобразия. Вам ведь снилась игра, в которой "линейность" и "свобода выбора" наконец дружны и не порождают собой проблемы, в которой нельзя потеряться, но наручников больше нет?

Продолжение на стр. 28-29


Глобальная стратегия — Rome: Total War

ИТОГИ

Лучшие игры 2004


Экшен — The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Начало на стр. 27

Кошмар материализовался — забудьте о свободном времени вне компьютера. Стрельбы хотелось? Есть. Ползанья по каналам? Есть. Марш-броска на военном роботе? Есть. Нельзя, пожалуй, только "Боинг" угнать: его там просто нет.

The Chronicles of Riddick — почти мечта, неизбежное чудо, до странности правильное, со всех сторон сверкающее... Но все-таки только экшен. Далее по иерархии номинаций наше голосование его не пропустило.

Экшен 2004 — The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Симулятор

Дрожащими руками в своем дневнике приходится фиксировать следующую запись надгробного содержания: "Уже год как ни одного космосима". Жанр этот, признайте, уже на грани. Он ворочается в коме, но открыть глаза не может. Раз в два года по громкому релизу — это ненормально, согласитесь. Приходится заниматься вынужденным самообманом: нашептывать, сжавшись в углу: "Жанры должны рождаться, но не умирать", понимая, что смертен каждый. О панихиде, конечно, говорить еще рано, но еще пару лет — и каждый новый космосим будет именоваться реликтовым. Номинацию вскоре прикроют, а вдруг вышедшие проекты жанра будут скидываться во "внежанровую" корзину. Ничего светлого и радужного сказать поклонникам звездных опер не получается. Не в почете ныне ваши фавориты, не у трона их место. Сердобольная почта ваша пока идет только в один конец. Те, кто ее принимает, пока не могут ответить бодрым: "Да, мы делаем игру такого плана!" Мертвый сезон.

Автосимуляторы занимали главенствующую позицию с самого начала. И не только из-за их качества. Никаких других мы так и не нашли. А ровнять под одну линейку исключительно фанатский Pacific Fighters, у которого получилось выбить лишь искру интереса из масс и монстра Richard Burns Rally — проект, который сам себе стандарт, было бы просто глупо.

Собственно определение чистокровного автосимулятора, как "то, во что без руля играть невозможно" с годами только утвердилось. Если у вас по каким-то причинам получается с легкостью удовлетворить все прихоти игровой физики с помощью клавиатуры, то самое время покопаться в закладке "сложность". Если сие не усложнило жизнь, то думать, что перед вами игра с повышенным содержанием "реализма", уже не стоит.

Сомнений в том, что именно Richard Buns Rally — лидер, быть не должно ни у кого, мы ведь выбираем "симулятор", а не "лучшую гоночную игру", так? Замечательно, но все не то. Сериал Colin McRae Rally, которого ранее ждали и воображали предвестником новой эры (хотя в прошлом году он нас спас), вынужденно отодвинули на второй план. Xpand Rally — туда же. Основные козыри этих игр — красота, доступность, умеренная сложность. Все это не то. Не было у них шансов.

Симулятор 2004 — Richard Buns Rally



Симулятор — Richard Buns Rally

Квест

После долгого затишья, как принято, должна быть либо смерть, либо буря. Смерть мы бы не приняли. Желание делать квесты ответственных за них людей покинуть не может. Баланс в мире должен существовать. Количество виртуальных деяний, обращающихся литрами освобожденной из тел крови, должно соответствовать изощренным головоломкам и паззлам. А то, что равновесие постоянно нарушается, еще не значит, что его нет. И, кстати, нет ничего удивительного в том, что о Myst 4 вы читали только в нашем ежемесячном блоке новостей. Игра, тем не менее, существует. Более того — является лучшей в жанре на сегодняшний день.

Дело в том, что распространяется она на двух DVD дисках, отличается отсутствием перевода и субтитров. То есть, как думают многие, чтобы общаться с четвертой частью, нужно сначала приобрести заветный DVD-привод, а после стать полиглотом. Все не так. Эти излишества не стоят вашего драгоценного времени. Нужно просто найти нормальную версию.

Директора Ubi Soft, похоже, собрали под крыши своих филиалов как минимум третью часть всех мировых талантов геймдизайна. Компания, у которой с легкостью получилось освоить как экшен-алгебру, так и квест-геометрию, — уникум. Эксперты нашей редакции утверждают, что (как и любой блокбастер, сделанный мэтрами) Myst 4 может заменить целую серию игр второго плана. Этот проект — один в поле воин, на фоне которого Dark Fall: Lights Out достоин разве что статуса оруженосца.

У квестов, помимо индивидуальных для каждого отдельно взятого продукта достоинств, есть плюс, против которого все шутеро-стратегии бессильны. Жанр волен трансформироваться от года к году. Ведь актуальность и новаторство паззлы не потеряют, пока развивается человек, из строчек диалогов будут строить новые сюжеты. Очередная ипостась идеала — Myst 4: Revelation.

Квест 2004 — Myst 4: Revelation


Квест — Myst 4: Revelation

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НОМИНАЦИИ

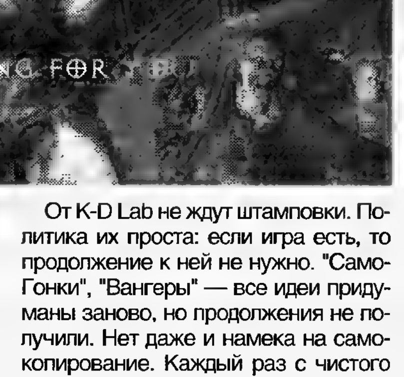
Графика

Doom 3

Экшен — любимый жанр не только некоторых пользователей. Прежде всего их любят плакаты различных игровых выставок и люди, жизнь которых течет, пока модели на экране остаются игрушечными, пока не достигнута звезда фотореалистичности. А еще больше — технические номинации, в названии которых маячит так любимая нашими глазами "графика". В прошлом году мы, опровергнув все стандарты, отдали ее за дизайн, признав KotOR-царство максимально удачным по обстановке. Но ведь странным было бы увидеть в ней после Far Cry, Doom 3 и Half-Life 2 стратегию или квест, не так ли? И не увидите. Теперь каноны ломать уже просто незачем. Все эти три игры стали визитными карточками нового поколения игр. В нем долгожданном люди похожи на людей не только цветом кожи и движениями. Теперь кривляющиеся физиономии — обязательная отличительная черта ИИ подопечных, динамичные тени — то, без чего окружающие интерьеры просто немыслимы, высокие системные требования — всего лишь незначительная запись в личном деле любого проекта.

Лучшего тут было определить совсем несложно. У Doom 3 не получилось отхватить ни одной основной номинации. Его, героя сновидений, долгожданного титана, обошли все. Культивировать его геймплей большинство пользователей отказалось. Однако не признать графическое превосходство этого проекта лучшим было довольно сложно.

Все просто. Причины ясны. Мотор Doom 3 — это идеал не только сегодняшнего дня. У него есть обширное и щедрое на восклицательные эпитеты завтра. Как и обещалось в предрелизных одах, эта игра открыла новую эру компьютерных игр. Спешите видеть — графический эталон нашего времени! Следующая революция состоится предположительно через пару лет.


Графика — Doom 3

Звук

Thief: Deadly Shadows

Вы будете правы, если заявите, что углубленный анализ качества звука — это не совсем стихия "ВР" (точнее, совсем не). Он уместен только в тематических рекламных листах компаний, которые специализируются на выпуске аудиотехники, но никак не в изданиях, посвященных играм. Согласитесь, сенсация вроде "звук, который перевернет геймплей" — из области фантастики. И все же та сторона игрового проекта, которая позволяет вжиться в виртуальную обстановку, неоценимо важна. Любой шорох, любой звук скрипки — все это инструменты для создания атмосферы, и без них любое ПК-увеселение — лишь тренажер для пальцев. Для рекламы Thief: Deadly Shadows подошла бы фраза "в этой игре вы станете жертвой первого же шороха в меню" — эта слегка утрированная формулировка довольно близка к реальности. Все действительно прекрасно. Лучше просто не было.

Оригинальность

"Периметр"

Весь свет западных разработчиков отказался от революционных преобразований, бросив все силы на доработку идей вчерашнего дня. Такое ощущение, что план действий у забугорных издателей расписан на много лет вперед. Каждый год перед подчиненными им разработчиками ставятся задачи различной степени сложности. Девелоперы вынуждены синтезировать вселенные, скрещивать жанры, лепить сиквелы, подозрительно похожие на адд-оны. Где-то между деньгами и славой умирает творчество.

От K-D Lab не ждут штамповки. Политика их проста: если игра есть, то продолжение к ней не нужно. "Само-Гонки", "Вангеры" — все идеи придуманы заново, но продолжения не получили. Нет даже и намека на самокопирование. Каждый раз с чистого листа.

"Периметр" — показатель того, что не все оригинальные идеи придавило прессом "невозможности реализации". Выжило многое. Охотно поддающаяся деформации местность, трансформирующиеся юниты, территориальная война за энергию — всю прелесть этих и других нововведений, поверьте, лучше узнать самому. И главное здесь — неподражаемое исполнение, которое останется единственным. Копировать "Периметр" западным паблишерам будет просто стыдно.

Мультиплеер

Unreal Tournament 2004

Возможно, Unreal Tournament когда-нибудь и превратится в сериал масштаба FIFA или NHL. Есть версия, что завтра мы получим Unreal Tournament 2005, а после будем проглатывать одну и ту же игру под маркой "обязательная революция" каждый год. Может, ответственный за серию цех Atari превратится в конвейер... Но все это завтрашний день. Сегодня же у третьей части великой мультиплеер-оперы конкурентов нет.

Все, что вы любили, все, чем восхищались — драйв, вызывающая яркость и насыщенность цветов, время, которого вечно не хватает. Механизм с годами только совершенствуется — геймплей приобретает новые достоинства. Техника — это то, о чем вы мечтали? Реализована как неотъемлемая часть игры. Без нее теперь карты кажутся старомодными и убогими. Остается верить в то, что средства передвижения — не последний козырь разработчиков, и следующая часть не окажется подшивкой патчей.

Вне жанров

Новая номинация. В редакции постановили: "Игры, выброшенные за атмосферу жанровой градации, тоже должны дифференцироваться". И стало так.

Да, сравнивать внежанровые проекты, которые, возможно, ничем друг на друга не похожи, в общем, неправильно. Но надо. Какие-то поощрения играм, которые сложно классифицировать, выдавать необходимо, а перечет всех отличившихся продуктов — не выход.


Мультиплеер — Unreal Tournament 2004


Вне жанров — "Космические Рейнджеры 2: Доминаторы"

"Космические Рейнджеры 2: Доминаторы" выделяются благодаря своей отрешенности от реалий сегодняшнего дня. Разработчики не включались в убийственную гонку современных технологий, не пытались дублировать чужие идеи. Добавили в игру лишь вечный интерес к самосовершенствованию, выпустили из лабиринта сюжетных поворотов Свободу. Результат, само собой, шокирующий.

Мир вращается вокруг корабля пользователя, а не наоборот. Желание быть первым, постоянно бегущее время — всего этого не достает современным проектам. Здесь герой от рождения — убитый миф. Расположение окружающего часового механизма геймплея необходимо заслужить. PTC-режим вкупе с тестовыми квестами видится мне курортом между этапами бесконечного бега в колесе. Гармония.

Вне жанров 2004 — "Космические Рейнджеры 2: Доминаторы"

Дополнение

Silent Storm: Sentinels

Конкурентоспособных адд-онов практически не было. После отсеивания узкоспециализированных дополнений к "Блицкригу" и еще нескольких незначительных попыток "заработать еще", стало ясно: SpellForce: The Breath of Winter и Rise of Nations: Thrones and Patriots не выдержать конкуренции с Silent Storm: Sentinels.

Чего не хватало в оригинале? Зависимости. Вас нянчили, угощали патронами и аптечками. Адд-он же расставляет новые, весьма строгие акценты. Никто не позаботится наполнить рюкзак любимого персонажа желаемым оружием, если его виртуальный кошелек пуст. Отныне награбленное и изъятое в миссиях — источник стабильного дохода. Кроме того, улучшенный интерфейс, новое оружие, свежие миссии. Новый этап войны при таком положении вещей просто неизбежен: отказать себе в удовольствии чертовски сложно.

Разочарование

Silent Hill 4: The Room

Открыть новые горизонты после триумфа-2003 у девелоперов не получилось. Крах. Несколько удачных загадок, в чем-то интересный сюжет и головокружительная развязка — вот свод достоинств новой игры. Он непозволительно скромен и безобразен. О том, сколько мы потеряли, лучше всего скажет оценка, выставленная третьей части horror-серии.

Десятка была заслуженная — мы пытались искать в игре изъяны, не веря своим глазам. Теперь вынуждены объяснять, "почему не три балла", и гадать, какую же революцию хотели нам показать разработчики, но не сумели. Ведь быть счастливым от одной идеи не получается. После разудалого графического буйства прошлого предложенная нам сегодня скудность оформления выглядит наскальной живописью. Атмосфера, которая заставляла парализованного страхом человека ломиться в комнату, полную голодных зомби, в Silent Hill 4 выдается исключительно в малых дозах. Ранее, если помните, кошмар постоянно наступал на пятки, не давая при этом обернуться. Теперь же позволяет взглянуть ему в глаза, что непростительно.

Сюжет

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Вам нравятся фильмы, где от бесконечных драк нельзя оторваться только потому, что все они последовательно, причем чертовски хорошо связаны? Приятно наблюдать за огнем действий на свече-жизни героя? Верите в то, что жажда свободы снесет любые стены? The Chronicles of Riddick — самое, наверное, удачное слияние сценария, больного кинематографом, и дизайна, зараженного стремлением к фотореализму. То есть "игра в кино" наконец состоялась без каких-либо оговорок. История, написанная профессиональными людьми, гармонирует с уровнями, составленными не менее умелыми дизайнерами. Денег, как ни странно, хватило на все: обязательный герой, аккуратно проложенные рельсы событий, рояли там, где это необходимо. Не только забавляет, но и интригует.

Ожидания

1. Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords
2. S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl
3. Elder Scrolls IV: Oblivion
4. Civilization 4
5. F.E.A.R
6. GTA: San Andreas
7. Settlers: Heritage to the Kings
8. Black & White 2
9. Age Of Empires 3
10. "Ночной дозор"

Настольные игры

В отличие от прошлого года, когда опрос на звание "Настольная Игра Года" проводился небольшой, ситуация изменилась. Голосование проходило на сайтах и в игровых клубах. В нем также приняли участие представители специальной комиссии и игровой прессы. Номинировались на столь престижное звание десять претендентов, среди которых были как игры, которым практически ничего не светило, так и серьезные проекты (вроде "Сумерков империи" или "Берсерка"). Борьба развернулась жесточайшая, но победитель все же сумел оторваться от преследователей (хотя и не так разительно, как "Колонизаторы" в прошлый раз). А первые три места распределились следующим образом:

1. "Сумерки империи" (Twilight Imperium) — 42

2. "Цивилизация" (Mare Nostrum) — 37

3. "Берсерк" — 31

Давайте оторвемся от сухих цифр и проанализируем результаты. Первое место Twilight Imperium, в общем-то, удивлять никого не должно. Наш победитель заслужил право называться "Игрой Года". Глобальная стратегия, в которой сталкиваются интересы звездных держав, борющихся за власть над Вселенной, интересна и сама по себе. А тут еще и великолепно проработанная карта, отличный набор событий, хорошая боевая система. Единственный минус игры (хотя и не очень значительный) — неудобство подсчетов. Но это дело поправимое и при должном навыке легко преодолевается.

На втором (серебряном) месте — "Цивилизация". Игра одновременно и простая, и сложная. Правила помещаются всего на нескольких страничках, зато богатство возможностей просто невообразимое. Причем в игре хорошо сбалансированы все компоненты — от экономической системы до военных действий. Вообще, для тех, кто не желает долгих партий (характерных для нашего победителя), "Цивилизация" станет однозначно наилучшим выбором.

И, наконец, бронзовый призер — "Берсерк". Это самая молодая среди популярных у нас в стране карточных игр и самая популярная среди всех молодых. Появившись не так давно, "Берсерк" ухитрился собрать огромную аудиторию поклонников. Конечно, в не малой степени своему успеху он обязан потрясающей дешевизне, а также русскому тексту карт и правил. Но это не умаляет его заслуг в продвижении карточных игр в массы. Как видите, уже второй год подряд российские карточные игры попадают в тройку призеров, что позволяет мне говорить об определенной тенденции. Что ж, будем надеяться, что и в следующем году россияне смогут что-нибудь предложить "настольщикам". Что-нибудь такое, во что не скучно будет поиграть и на что не жалко потратить свои кровно заработанные денежки.

Из других событий хочу в первую очередь отметить попадание на четвертую строчку игры Cold War Naval Battles ("Гарпун"). Дело в том, что эта игра — белорусская переработка правил карточной игры по сражениям флотов. Приятно, что наши проекты замечены в широком кругу масс. Жаль, что "ЭВО" — игра про нелегкую жизнь динозавров — попала всего лишь на пятое место. Впрочем, причина этого ясна как белый день. "ЭВО" появилась в продаже достаточно поздно (перед Новым годом), и мало кто успел с ней ознакомиться. Но тут уж ничего не поделаешь — главное, что эту игру отметили, а прочие успехи ждут ее еще впереди. На 6-м и 7-м местах соответственно расположились игры "Господин Великий Новгород" и "Римская империя".

К сожалению, не получила массового признания отличная экономически-строительная стратегия "Средневековье" (Carcassonne). Видимо, это произошло из-за ее малой известности. А ведь на Западе этот проект получал высшие награды во многих странах, у нас же — 8-е место.

Ну и еще раз подтвердилась простая истина: сделал халтуру — кидай в макулатуру. Я о российском проекте "Ночной Дозор", слепленном на скорую руку после выхода фильма. Игра эта качества ниже среднего и не заслуживает вашего внимания. Голосование это ясно показало — всего девятое место с очень небольшим количеством голосов.

Остальные игры получили места примерно соответствующие своим заслугам и достижениям.

Morgul Angmarsky

ИГРА ГОДА — Half-Life 2

Горит лампа, метель за окном зверствует, состояние каждого, принадлежащего к коллективу "ВР", критическое — на лице читается предостерегающее "не тронь — кусаюсь!". Сегодня выбирают Игру Года.



Вы можете обвинить Half-Life 2 во всех смертных грехах, уличить ее девелоперов в обмане, в "продаже воздуха", шарлатанстве, заявить, что эта игра — начало конца. Этого вам никто не запрещает! Приложить к этому сотню аргументов, заверить все скриншотами и выставить на суд публики? Не проблема! Только признания вы не дождетесь. Какие бы доводы вы не приводили, как бы ни силились доказать принадлежность этого проекта к подзаборному искусству, все потонет, все рассыплется. История уже решила за вас. Half-Life 2 — Игра с большой буквы, канон. И это неопровержимо, как бы громко и убедительно ни звучали ваши аргументы, какими бы правильными они ни казались. Тут слова бессильны, тут мир бессилен.

Все революции обошли этого депутата за километр, но тысячи человекопотребителей прилюдно подошли и пожали ему руку. Ни одна наша медаль так и не повисла у него на шее, но маршалский жезл отдали чуть ли не единогласно. Valve — не компания, а ярмарка сенсаций. Они в очередной раз перевернули жанр.

В первой части нам показали, как можно сделать интересную историю побега в окружении, пропитанном атмосферой неуверенности в следующих пяти минутах игропроцесса; подвесили на крючок интереса к содержимому следующей комнаты; заставили стать экспертом в зоосаде врагов, изучить повадки ИИ; давили сценарным прессом, каждый раз говоря: "Вот еще поворот — и все узнаешь!"; в итоге продинамили с сюжетной развязкой, но переворот совершили (с того года заимствование идей у кинематографа стало нормой). Во второй — подарили небо над головой и траву под ногами, разряженный, чистейший геймплей, воду, отражающую гладь неба; в очередной раз заставили поверить, что скрипты — не костыль для немощных, но изящный инструмент для умелых людей; подарили бесстыдную интерактивность, которая не знает себе равных... Снова продинамили, объяснив лишь то, что игра закончена и адд-он неизбежен.

Half-Life 2 похожа на рай, в который попадают все знаменитые киноидеи. Альманах, энциклопедия достижений. Как интерактивная азбука фантастики для детей, где роль всезнающего Микки Мауса исполняет Гордон Фримен. Все, что плохо лежало рядом с памятниками шедевров Голливуда — все летело в котел. Туда не попал только главный клоун Valve-программы — двухсотстраничный сценарий Марка Лейдлоу, написанный специально для игры, являющийся основой рекламной компании. По некоторым данным, этот манускрипт никогда не был воплощен на бумаге, а его местоположение остается неизменным — воображение одного очень умного PR-мастера. Но вы разве в обиде? Мы тоже нет. Если его и не хватает, то только не во время погружения в игру.

С первых кадров окружающее расцветает прекрасным садом, близким сердцу любого человека, который влюблен в архитектуру бывшего СССР. Да, многотонный локомотив событий после проезда по американским горкам уходит в стратосферу, проштамповывая концовку мистикой. Но мы не против. Свою долю счастья получил каждый желающий. Просто дизайн — гениален, а легкий сумасшедший полет по скриптам геймплея дарит ощущение ИГРЫ. Запомните, оно превыше всего.

Выбор читателей

2004-й окончательно потерялся за поворотом минувшего месяца, все "отошли" от праздников и проголосовали на сайте "ВР" за наиболее достойные проекты ушедшего года. Результаты голосования мы и предлагаем вашему вниманию:

М	Название	Голосов
1	Half-Life 2	317
2	Космические Рейнджеры 2: Доминаторы	237
3	Doom 3	101
4	Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	96
5	Far Cry	92
6	Rome: Total War	58
7	Sacred	48
8	Vampire: The Masquerade — Bloodlines	32
9	Painkiller / World of Warcraft	30
10	Unreal Tournament 2004	27
ПРОГОЛОСОВАЛО*:		2640

***Прим.:** Приведены данные лишь по первой десятке*

Как видим, со значительным отрывом от ближайшего преследователя звание "Игра года по версии читателей "ВР" получает **Half-Life 2**.

Недалеко от первого места благодаря голосам преданных поклонников оказалось продолжение отличной российской игры — **Космические Рейнджеры 2**, "серебряный медалист" и вице-"Игра года". Без сомнения, заслуженно. На третьем месте, соответствующем цифре в названии, обосновался технологический лидер 2004-го, **Doom 3**. Правда, отрыв от ближайшего по духу преследователя и просто отличной игры **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** незначителен. На какие-то жалкие четыре голоса отстал еще один технологичный фаворит ушедшего года — **Far Cry**. **Rome: Total War** получил гораздо меньше голосов, нежели пятерка фаворитов, правда, обскакав при этом **Sacred** и **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**. Девятое место с совершенно смешным отрывом от продукта Troika Games поделили **Painkiller** и **World of Warcraft** (интересно, сколько человек из тридцати проголосовавших в него-таки поиграли?;)). Ну и замыкает десятку еще один отличный мультиплеерный проект — **Unreal Tournament 2004**. Что ж, выбор — достойный!

АНОНС

Stronghold 2



Замкостроительство в действии

Название игры в оригинале: *Stronghold 2*
Жанр: *тактическая стратегия/экономическая стратегия*
Разработчик: *FireFly*
Дата выхода: *весна 2005 года*

Создать хороший симулятор градостроительства — занятие не из легких. На этом поприще пытались отличиться многие, но удалось это сделать отнюдь не всем. Еще сложнее обстоит дело, если вы решили заняться более "мелкой" единицей, например, замком. Здесь придется заботиться уже о совершеннейших мелочах, которые в других случаях не имели бы значения. И каждый крестьянин, каждый копейщик и даже каждая отдельно взятая овца могут быть на счету. Как это ни странно, но нашлась компания, которая не убоялась трудностей и "ударила диском с игрой по геймерам". В результате в 2001 году у нас появилась замечательная стратегия Stronghold.

В ней нам не надо было заниматься глобальными проблемами истории человечества. Достаточно того, что на наши плечи ложилась история одного отдельно взятого лендлорда и его многострадального жилища — замка. В качестве лендлорда нам приходилось заниматься очень многими делами — от организации сельского хозяйства и защиты своих подопечных от волков до занятия их свободного времени и поддержания порядка. Немало значил и военный компонент. Порой "в гости" приходила "стая товарищей", озабоченных одним — чего бы пограбить да сжечь. И этим товарищам мы объясняли "генеральную линию партии". Большинство агрессоров после этого уже никогда не совершало грабительских набегов. Именно разумное сочетание экономического и военного компонентов принесло игре заслуженную славу. Потом был адд-он Stronghold: Crusader (о трудовых буднях феодала-крестоносца). Суммарный тираж оригинала и дополнения составил более полутора миллионов экземпляров, что для подобной игры отличное достижение.

И вот уже 2005 год, FireFly почти закончила вторую часть игры. До выхода ее осталось совсем немного, и пришла пора рассказать о наиболее значительных нововведениях. А их хватает — разработчики не зря потратили отведенное им время и собираются выпустить проект, к которому не зазорно будет приписать в названии "двоечку". Впрочем, читайте сами.

Основное время команды-создателя ушло на новый 3D-движок. Все вы наверняка помните, что Stronghold не мог похвастаться великолепной графикой. Добротное 2D без особых изысков — вот и все, что ждало потенциальных баронов и графов. Но уже почти пять лет длится новое тысячелетие, и на месте стоять нельзя — проиграешь прожорливым конкурентам. И FireFly двинулась вперед. А впереди нас ждет 3D, привносящее в игру много нового. В первую очередь — отличные проработанные модели юнитов и зданий. Строения отрисованы по новейшим технологиям, а при анимации солдат и жителей использована технология motion capture. Можете быть уверены, теперь человечки в вашем замке станут выглядеть гораздо более реалистично. Да и окружающий замок ландшафт преобразится — раскачивающиеся деревья, бегущая вода, тени и прочие "красивости" ждут не дождутся почитателей. Конечно, до Far Cry игре еще далеко, но она ведь и не претендует на лавры "лучшая графика", не так ли?

Переход в 3D окажет огромное влияние и на строительство замков. Главное, о чем уже сейчас говорят на всех форумах, посвященных Stronghold 2, это новые возможности в строительстве. Если ранее у нас было мало шансов воссоздать что-либо подобное реальным фортификационным укреплениям, то теперь мечты настоящих рыцарей сбудутся. К примеру, вражеские войска, ворвавшись в башню, с удивлением для себя обнаружат, что наверх ведет винтовая лестница, которую еще надо штурмовать. А те, кто думает, что делалось это с бухты-барахты, быстро поплатятся своими жизнями. Результат — даже если вас оттеснили в башню, всегда останется возможность повернуть ход боя в свою пользу (пара человек задержит атакующих, а лучники будут стрелять из-за их спин).

3D сделает осады и штурмы более красивыми и реалистичными. Запущенные метательными машинами снаряды будут разбивать стены, горшки с огненной смесью красиво пылать в воздухе, штурмующие — падать со стен, как в жизни (интересно, в этом случае тоже применялась motion capture?:)). Игра будет стараться соответствовать высоким визуальным стандартам, и уже сейчас, глядя на скриншоты, я начинаю верить этим обещаниям.

Переход в трехмерность позволит избежать ошибок и при строительстве стен. В первой части игры мы, бывало, проигрывали из-за отсутствия кусочка стены. В пролом проходили вражеские воины, и оборона, по сути, превращалась в фикцию. А все потому, что недостаточный обзор не позволял игроку заметить опасный участок. Больше такого не будет — новая графика в сочетании с камерой, которую можно вращать, как угодно, предотвратит "детские" ошибки замкостроителя.

Раз уж мы заговорили об осадах, позволю себе продолжить эту тему. Осады и штурмы будут занимать около половины игрового времени. Следовательно, и внимание этому компоненту геймплея уделяется немалое. Число воинов и осадных орудий расширено, ну а при строительстве замка появились дополнительные возможности и прибамбасы. Среди них не только винтовые лестницы, но и исторически верно реализованные коридоры смерти и другие оборонительные "штучки". Но главное в том, что штурмы было решено приблизить к реальности. Для этого у пехоты отобрали возможность рушить стены замка. Что, согласитесь, меняет очень многое.

Раньше ведь было как? Прибегает толпа пехотинцев и, не особо напрягаясь, рушит кусок стены. Да, защитники убивали многих из них, но остальные добивались своей цели, после чего просто брали замок штурмом через пролом. Теперь же, при отсутствии у "царицы полей" шансов разломать каменную кладку, придется изобретать новые способы. К счастью, все уже придумано до нас. Достаточно посмотреть серьезный учебник по истории и сделать два вывода. Первый — замок можно взять штурмом (с помощью лестниц, осадных башен и тому подобных приспособлений). Гарантируются большие потери, быстрота и высокий шанс на победу. Второй — сначала надо разрушить максимальное количество оборонительных сооружений, а только потом штурмовать. Потери минимальны, но здесь есть подводные камни. Так, никто не запрещает осажденному восстанавливать укрепления одной части замка, пока вы атакуете другую, да и время будет потеряно. Н-да, выбор нас ждет — "хрен редьки не слаще".

Появится и проработанная система осады. Располагаем войска вокруг замка, отрезаем доступ к нему, уничтожаем все экономически важные сооружения противника, расположенные за пределами стен. Дальше остается только сидеть и ждать, пока противник не сдастся из-за недостатка пищи. "Долго", — скажете вы. Ну что ж, зато потери при таком раскладе минимальны (либо вообще отсутствуют).

Расширилась и улучшилась экономическая система. Хотя что-то принципиально новое здесь изобрести сложно: достаточно пойти по проверенному пути производственных цепочек. Разработчики приводят пример одной из таких цепочек: на пасеке пчеловоды собирают воск и отдают его в свечную мастерскую, там делают свечи и направляют их в церкви, а уж церкви занимаются своим непосредственным делом (изготовлением опиума для народа).

Главная задача церквей — промывка мозгов населению. Священники читают проповеди, и народ в результате становится жутко довольным. Еще бы — в Средневековье умели убеждать не хуже, чем сейчас. Скажи крестьянину, что если он будет выполнять все приказы господина беспрекословно, то он попадет в Рай, а его хозяин в Ад, — и мощная народная поддержка обеспечена. Есть и второе заведение, дающее вам всенародную любовь и поддержку, — таверна, где население угощается спиртными напитками. Но после ее постройки не удивляйтесь, застав одного из рабочих спящим пьяным посреди подворотни вместо занятия своим непосредственным делом (отлично, давненько я не видал такого подхода).





Население в Средние века о таком понятии, как гигиена, и слыхом не слыхивало. Помои и прочие отходы валялись даже в центрах крупнейших городов Европы, что уж говорить о рядовом феодальном владении. Будет то же самое и в Stronghold 2. Жители засоряют улицы, и по городку распространяется отвратительная вонь. Мусор привлекает крыс, а крысы распространяют болезни. Чтобы избежать чумы, придется строить специальное здание — дом для соколов. Соколы будут охотиться за крысами, предотвращая вспышку заразной болезни. Еще один способ борьбы — строительство аптеки. Но помните, аптека борется с уже существующей эпидемией, а нам надо не дать болезни возникнуть. Кстати, у аптеки есть и второе предназначение — лечить раненых солдат.

Еще одна "фишка" игры — нам хотят предоставить шанс окунуться в жизнь "настоящего лорда". Если вы думаете, что это рядовое заявление PR-отдела, то жестоко ошибаетесь. Все сопутствующие моменты прилагаются. Во-первых, учтите, что лорды не питаются так, как крестьяне. Им почему-то мало козьего сыра и куска черствой лепешки (нет, ну вот привереды!). Лордам и рыцарям подавай свинину, вино, овощи, фрукты. Во-вторых, лордам в одиночку питаться скучно, им подавай компанию. Вот и "бесятся с жиру" феодалы, приглашая друзей-товарищей на попойки (извините, оговорился, на пиры). В-третьих, лорды страсть как любят проводить "выставочные мероприятия" вроде свадеб, турниров или судов над непокорными. В общем, настоящий лорд никогда не скучает и всегда чем-то занят. Кстати, на праздниках, ярмарках и подобных им днях будет большое количество анимации, так что готовьтесь к очередной порции красот.

А зачем нам вести жизнь "реального феодала", можете спросить вы. Лучше строить замок и не "заморачиваться ерундой". Не все так просто — жизнь настоящего феодала (и истинного рыцаря, благородного и честного) нужна нам для получения очков чести. Видимо, идеи Crusader Kings крепко засели в умах FireFly. Не давала им покоя пресловутая "честь", вот и появится она в новой игре. Весь механизм влияния чести на игру пока не раскрыт, но уже доподлинно известно, что от чести феодала будет зависеть скорость притока в замок населения, а также количество рыцарей, которых он может призвать к себе на службу. А ведь и население, и рыцари (элитные войска Средневековья) одинаково важны для развития (не забывайте, что в игре в равных долях представлены военный и экономический компоненты).

Среди ваших крестьян не все так гладко, как кажется на первый взгляд. В любом обществе найдутся недовольные. В Stronghold 2 недовольные пойдут в воры и будут стараться всеми силами очистить ваши кладовые. Для борьбы с ними существует стража, которая будет отлавливать воров и сажать их в тюрьму. Дальнейший путь криминальных элементов лежит в честный и справедливый суд, где им и назначат "меру социальной защиты" (обычно такой мерой является смертная казнь). А уж средств умерщвления себе подобных в игре хватит на всех. И банальное повешение, и колесование, и вздергивание на дыбу — все в ходу у местных заплечных дел мастеров.

Есть в игре и ряд других интересных моментов. Скажем, ваш лорд может обзавестись леди (сиречь женой). Она не только поможет по хозяйству, но и отвлечет хозяина замка от повседневных забот при "личных встречах". Правда, подробностей личных встреч мы все равно не увидим, это вам не Playboy: The Mansion.

Искусственный интеллект во второй части проекта будет улучшен, но нашествия врагов силами, превышающими ваши, останутся. Разработчики утверждают, что это соответствует реалиям Средневековья — тогда с малыми силами на замки никто не ходил. Как это ни удивительно, но в целом они правы. Кстати, эти ребята вообще отличаются большим вниманием к истории. Например, лестницы в башнях будут идти по часовой стрелке, а ведь именно так обычно и делалось в традиционном замковом строительстве.

В игре будет несколько режимов. Есть и кампания, и одиночные исторические миссии (по защите и штурму замков), и "песочница", и мультиплеер (до восьми игроков). Относительно кампании стоит сказать пару слов. Начнется она со времени заката викингов (кстати, с одним из их вождей вы еще познакомитесь) и будет продолжаться, проводя вас через наиболее знаменитые штурмы замков. Учитывая внимание разработчиков к деталям, историки явно останутся довольны.

Итак, что мы имеем в итоге? Замкостроительную стратегию, которая претендует на звание лучшего представителя жанра. Никакие Lords of the Realm III или Knights of Honor не сравнятся со Stronghold 2 в ее "козырном" компоненте — воссоздании жизни средневекового укрепленного населенного пункта.

Morgul Angmarsky

DOOM 3: Resurrection of Evil

Интервью с Тимом Виллисом, главным дизайнером id Software

DOOM 3 вызвал потрясающий резонанс в мировой общественности. Многие люди клеймили Кармака миллионами нелицеприятных эпитетов, рвали волосы на голове от необходимости приобретения дорогостоящего железа и пинали злосчастный фонарик, который не разрешал использовать его одновременно с оружием. Многие кричали о том, что id Software выпустила всего лишь технодемку, и гордились тем, что кромешная тьма DOOM 3 с его неожиданно выпрыгивающими из закоулков монстрами оказалась совершенно им не страшной. Но были и те, кто полюбил эту игру всем сердцем, кто прошел ее несколько раз, снова и снова погружаясь в давящую атмосферу марсианского Ада. Кто встал грудью на защиту своих идеалов в лице этого высокотехнологичного шутера, с брезгливостью наблюдая за потугами прочих компаний выпустить хоть что-то, хотя бы отдаленно напоминающее вылизанный до блеска геймплей DOOM 3.

Конфликт не угасает и по сей день. Пожалуй, я не ошибусь, если скажу, что ни одна игра в мире не вызывала столько споров. В самом деле — уникальный продукт, который превратил часть людей в ее рьяных фанатиков, а остальных — в диких ее ненавистников. Людей, которых DOOM 3 не зацепил хоть както, нет. Пару месяцев назад появились первые слухи о скором выходе дополнения под названием DOOM 3: Resurrection of Evil (RoE). О многих нововведениях мы уже писали, но каким образом они повлияют на геймплей и на что в результате станет похожа игра — вот те вопросы, на которые хотелось получить однозначные ответы.

Представителям сайта Computerandvideogames.com (CVG) каким-то загадочным способом удалось уломать Тима Виллиса, ведущего дизайнера id Software, на интервью, в котором он слегка приоткрыл завесу тайны, окружающей RoE. Сказал он в общем-то немного, но уже ясно, что дополнение имеет все шансы переплюнуть оригинал. Это будет совершенно другая игра. В той же Вселенной. С той же революционной графикой. Но — другая... Впрочем, читайте сами.

CVG: Вы можете немного рассказать о том, как начинается RoE?

Тим Виллис: Действие дополнения разворачивается спустя пару лет после событий, произошедших в DOOM 3. Не хотелось бы рассказывать историю людям, еще не прошедшим игру, но тем не менее... В конце DOOM 3 вам приходится использовать Soulqube (Душекуб. — Здесь и далее приводится перевод в редакции от 1С), чтобы закрыть портал между Адом и Марсом, после чего вас эвакуирует спасательная экспедиция. UAC удачно обставляет происшедшее как "несчастный случай на производстве" и прекращает все исследовательские работы до поры до времени.

Но спустя годы спутники Земли перехватывают странный сигнал, направленный от планеты. Выяснив, что он исходит от одной из зон раскопок, которые в прошлом находились во владении UAC, было решено отправить на разведку отряд военных инженеров, включая вас (да-да, теперь вы играете не за солдата), под началом Лиз Макнейл (Elizabeth McNeil). Именно она была тем человеком, который сообщил Свонну (Swan), что доктор Бетругер занимается отнюдь не добрыми делами, но успела улететь с планеты незадолго до начала мясорубки.

Итак, что на этот раз навело мост между Адом и Марсом?

Тим Виллис: Сотрудниками UAC было установлено, что сигнал испускает некий древний артефакт, расположенный в исследуемой зоне, который являлся оружием зла в войне, погубившей марсианскую цивилизацию, — этакий адский эквивалент Душекуба. Вы ведете небольшую группу на место раскопок, чтобы его найти, но, прикоснувшись к нему, вы тем самым заново открываете портал в Ад. И... Ад хочет свой артефакт обратно.

Доктор Бетругер, который скрылся в Аду в конце DOOM 3, является тем парнем, кто хочет его вернуть больше всего на свете, поэтому он посылает за вами трех Охотников, каждый из которых обладает уникальной демонической силой. И когда вы победите их, вы овладеете и их возможностями — на этот раз мы хотели сконцентрироваться на том, чтобы сделать геймплей на самом деле уникальным, поскольку теперь нам не приходится думать о технологиях. Например, когда вы убьете первого босса, вы получаете Адское Время (Hell Time), которое замедляет весь мир, но позволяет вам двигаться с нормальной скоростью.

Можно ли активировать больше одной Демонической силы одновременно?

Тим Виллис: Само собой. Они изначально задумывались для того, чтобы игрок их друг с другом комбинировал. Когда вы в конце концов получите Адское Время, Ярость (Berserk) и Неуязвимость (Invulnerability), вам придется использовать их вместе, чтобы проложить себе путь сквозь настоящие "завалы" из демонов. Но важно подходить к этому с умом — во время игры, если я слышу приближение одного из наших новых демонов, я всегда вхожу в Адское Время, чтобы самому неожиданно свалиться им на голову. Некоторые из демонов настолько быстры, что вы сможете выжить лишь в Адском Времени, отплясывая вокруг растерявших свою прыткость фигур.

Появятся ли новые противники, пришедшие из Ада?

Тим Виллис: Мы ввели в игру множество новых демонов, но пока не хотим много о них рассказывать. Моими любимцами являются огромная новая тварь, названная Борцом (Bruiser), вооруженная двумя пулеметами вместо рук и размерами превосходящая даже Барона Ада (Hellknight), и небольшое бесоподобное (imp-like) создание, названное Плебеем (Vulgar), — быстрое и смертоносное.

Со всеми этими демонами вы должны были ввести еще и новое оружие...

Тим Виллис: Да, в дополнении у нас есть новое оружие. То, что вы являетесь боевым инженером, послужило хорошим поводом, чтобы вооружить вас Ионизирующим Плазменным Левитатором (Ionized Plasma Levitator), который в общем представляет собой физический манипулятор, с помощью которого вы сможете поднимать и передвигать объекты. Самая забавная фишка этого устройства — возможность подхватывать монстров и огненные шары и затем кидать их в других монстров. Мы также вернули двустволку — в качестве подарка поклонникам DOOM 2.

Не секрет, что мода на наличие гравитационной пушки в FPS возникла после Half-Life 2. Вы хотели ввести это оружие еще в DOOM 3, или оно все-таки было "навеяно" HL2?

Тим Виллис: На самом деле вы могли получить доступ к нашей гравитационной пушке уже в DOOM 3, набрав в консоли необходимую команду, которая затем позволит вам манипулировать физическими объектами. Но мы не хотели раньше на этом концентрироваться, зато сейчас собираемся использовать этот прием по максимуму, чтобы освежить стандартные поединки. Например, лишь с помощью Левитатора вы сможете победить своего первого Охотника, перехватывая и возвращая ему его же огненные шары.

Окончание на странице 32

АНОНС

DOOM 3: Resurrection of Evil



Начало на странице 31

Первая часть DOOM 3 была довольно медленной и осторожной, но одновременно с этим постоянно росло напряжение. Станет ли прохождение Resurrection of Evil таким же "вязким", или вы собираетесь сконцентрироваться все-таки на action-составляющей?

Тим Виллис: Дополнение будет короче (примерно в два раза по сравнению с DOOM 3), но я надеюсь, что оно будет и намного интенсивнее. Здесь мы сделали упор на action-составляющую, и вы прочувствуете это, когда соберете все силы от Охотников и овладеете новыми способностями, обусловленными наличием гравитационной пушки. Но это не значит, что в игре не останется тихих и давящих моментов.

Будет ли присутствовать чувство постоянного преследования со стороны Охотников?

Тим Виллис: Мы пытались смоделировать битвы таким образом, чтобы вы никогда не чувствовали себя в безопасности.

Первоначальное окружение в DOOM 3 было очень тесным и нагоняло клаустрофобию. Как оно отличается от такового в Resurrection of Evil?

Тим Виллис: Ближе к концу DOOM 3 вы находили останки древней цивилизации. Эти локации были весьма интересны: пещерное окружение, выполненное в своеобразной египетской стилистике. Множеству поклонников это пришлось по вкусу, включая возможность лично принять участие в исследовании другой цивилизации. Из-за этого RoE и берет свое начало в месте, которое представители UAC окрестили Площадкой 1 (Site 1), где находится основная коллекция останков марсианской цивилизации.

Очевидно, что вы прислушиваетесь к замечаниям поклонников. Насколько это для вас важно и каким образом это отразилось на разработке RoE?

Тим Виллис: Для нас очень важны наши поклонники. Я думаю, что у нас с ними наладились неплохие отношения, и мы любим выслушивать все их предложения. Если они идут рука об руку с нашими планами, то мы не видим никакой проблемы в поиске подходящих решений. У нас имеются отлично налаженные связи с сообществом DOOM, причем намного превосходящие общие представления об этом. Мы не можем отвечать конкретно каждому по любому поводу, но держим глаза широко открытыми. Мы играем в другие игры, прислушиваемся к чужим мнениям и пытаемся таким образом создавать лучшие продукты. Поскольку мы начали разрабатывать дополнение незадолго до того, как закончили DOOM 3, то у нас появилась возможность ввести в сюжет оригинала несколько зацепок на RoE. А после состоявшегося выхода DOOM 3 мы старались учитывать мнения людей и реализовывать любопытные идеи. Кроме того, мы не забываем и про фирменные фишки из предыдущих игр серии: именно поэтому мы вернули двустволку. Людям это оружие очень нравится.

Не все отзывы о DOOM 3 были лестными, не так ли?

Тим Виллис: На каждый негативный отзыв мы получали много, очень много позитивных комментариев. Те вещи, которые людям реально понравились, мы хотим дать в еще большем количестве. Именно поэтому вы увидите намного больше пещерного окружения, состоится реинкарнация двустволки, а также появилась причина для введения защитного костюма (Enviro-suit). Он идет вместе с вмонтированным в шлем фонариком, поэтому вы сможете использовать все оружие одновременно со светом. У нас было время, чтобы выслушать пожелания людей и соответствующим образом отреагировать на них.

Фонарик из DOOM 3 был одной из вещей, которая расстроила многих. Не является ли защитный костюм своеобразным ответом на эту критику?



Тим Виллис: Нет. Мы просто пришли к выводу, что в тех зонах, где придется использовать защитный костюм, будет намного веселее иметь постоянный источник света, держа при этом оружие наготове. Зомби, которые когда-то работали внизу, также носят защитные костюмы с включенными фонариками, поэтому бои с ними будут в самом деле захватывающими и атмосферными.

Вы упомянули, что доктор Бетругер снова появится. Что вы можете о нем рассказать?

Тим Виллис: Бетругер — это финальный босс в RoE, и вам предстоит сразиться с ним в Аду. Я не хочу рассказывать больше, пусть схватка с боссом останется пока в секрете.

Планируете ли вы как-нибудь удивить игроков, прошедших DOOM 3? Например, поскольку теперь играть приходится не за солдата, есть ли шанс увидеть его в небольшом эпизоде на втором плане?

Тим Виллис: Солдата в дополнении точно не будет. Мы хотели сделать все возможное, чтобы продолжение вышло интересным и необычным насколько возможно и постарались полностью изменить общий стиль игры.

Мы слышали, что сетевой режим DOOM 3 также вызывал большое недовольство...

Тим Виллис: Было дело. Поэтому теперь мультиплеер поддерживает до восьми игроков. Возможно, вы и найдете модификации, которые увеличивают возможное количество людей, но восьмерка является нашим пределом, который мы официально протестировали и сбалансировали. Мы добавили еще восемь мультиплеерных карт, четыре из которых специально созданы для режима Deathmatch. Оставшиеся четыре карты спроектированы для игры в Capture the Flag командой Threewave — той самой командой модеров, которая создала самую первую карту для CtF еще во времена первого Quake. И я надеюсь, что людям понравится играть в CtF.

Станут ли доступны какие-нибудь демонические силы в сетевом режиме?

Тим Виллис: Нет. Они предназначены только для одиночного режима.

Каким вы видите дальнейшее развитие Вселенной DOOM?

Тим Виллис: Скоро должна выйти Xbox-версия. Затем, конечно, Quake 4. У нас вскоре появится больше информации по нему, но уже сейчас мы можем сообщить, что это будет совершенно другая игра — однозначно не в стиле DOOM 3: танки, боевые роботы и множество соратников, участвующих вместе с вами в масштабной войне. Но если вернуться к франчайзу DOOM, то вам просто стоит подождать выхода фильма — там и посмотрим, куда мы пойдем после этого.

А каким образом вы вовлечены в съемки фильма?

Тим Виллис: Мы любим делать игры, а создатели DOOM Movie — кино. Мы не считаем себя экспертами-киноделами, но мы имеем счастливую возможность указывать им нужное направление и давать небольшие советы. Мы были на самом деле счастливы, когда начались съемки фильма, собираемся вскоре отправиться на съемочную площадку в Прагу, чтобы контролировать процесс, и надеемся получить массу новых ощущений.

На фанских сайтах поднялась чудовищная волна негативных высказываний по поводу фильма. В частности, о работе сценариста. Как вы отреагировали на это?

Тим Виллис: Неудивительно: шумиха вокруг фильмов, снимаемых по какой-либо игре, возникает всегда. Я думаю, что всем лучше расслабиться, дождаться фильма и просто получить удовольствие при его просмотре. Именно этим мы и собираемся заняться.

Вас не беспокоит, что большинство фильмов, снятых по видеоиграм, получаются довольно слабыми?

Тим Виллис: Ни капельки, потому что у нас имеется первоклассный персонал: Джон Веллс (John Wells), участвовавший в создании "Скорой помощи", Лоренсо ди Бонавентура (Lorenzo di Bonaventura), работавший над "Матрицей". У нас есть Дуэйн Джонс — "Скала" (Dwayne Johnson — The Rock), который будет сниматься вместе с Карлом Урбаном (Karl Urban) из "Властелина колец" и "Превосходства Борна". И все, кто работает над созданием фильма, на самом деле получают удовольствие от своей работы, — от парней, моделирующих монстров, до парней, создающих спецэффекты. В студии царит будоражащая атмосфера, и нам это очень понравилось.

Ну и напоследок, когда же RoE появится на полках магазинов?

Тим Виллис: Пока у нас нет конкретной даты. Поэтому я отвечу на этот вопрос очень просто: when it's done.

Перевел: Lockust
Источник: Computerandvideogames.com



Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 63161 (ведомственный).
Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443.
Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 7.02.2005 г. в 8.00. Тираж 32887 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", РБ, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 681.